ELE
TRAKTIVE
WINNSPIELE
Preisen im Wert von über
10.000,- €

GAMECUBE ◆ GAME BOY ADVANCE

02/04 Ausgabe 81 € 3,30
Österreich € 3,50; Schweiz sfr 6,40; Holland, Belgien, Luxemburg € 3,75;
Frankreich, Griechenland, Italien, Portugal, Spanien € 4,15; Dänemark dkr 28,-

N-ZONE

DAS MEISTGEKAUFTE NINTENDO-MAGAZIN

POKÉMON COLOSSEUM

IM TEST: Der Nachfolger zu Pokémon Stadium. Exklusiv für GameCube!

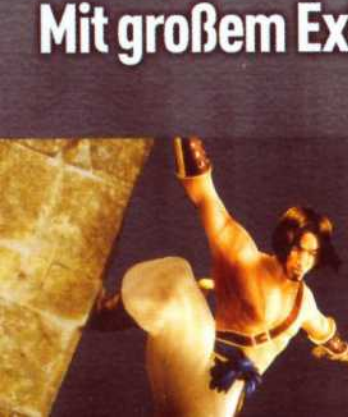
DIE NINTENDO HITS 2004

VORGESTELLT: Die besten GameCube- und Game-Boy-Spiele der nächsten Monate

Snakes exklusives GameCube-Abenteuer!

METAL GEAR SOLID THE TWIN SNAKES

REPORTAGE: So gut spielt sich der Stealth-Action-Knaller wirklich. Mit großem Exklusiv-Interview und brandneuen Screenshots!



DAS KULTSPIEL KEHRT ZURÜCK

PRINCE OF PERSIA

4-SEITEN-TEST: Darum kann Ubisofts grandioses Remake an den zeitlosen Klassiker anknüpfen!

CAPCOMS SCHOCKER

KILLER 7

ACTION-HAMMER: Nichts für schwache Nerven! Nur für GameCube!

EDITORIAL

Mario, Snake und James im Anmarsch

HITS 2004

Knüller für GameCube und Game Boy Advance

WAS SPIELEN WIR IM NÄCHSTEN JAHR?
2003 war zweifellos ein hervorragender Spielejahrgang. Mit Titeln wie *The Legend of Zelda: The Wind Waker, Metroid Prime, Star Wars: Rogue Squadron III, F-Zero GX, True Crime, Tony Hawk's Underground, SSX 3* oder *Mario Party 5* (um nur einige zu nennen) wurden GameCube-Fans in diesem Jahr schließlich regelrecht verwöhnt. Doch mittlerweile geht die Angst unter den Cube-Anhängern um. Erscheinen 2004 überhaupt noch gute Spiele für den GameCube? Gibt Nintendo die Hardware-Produktion auf? Dass solche Fragen aufkommen, wundert uns nicht, schließlich schlugen in den letzten Monaten Schlagzeilen wie „GameCube-Produktionsstopp!" oder „Nintendo macht Verlust!" jedem echten Nintendo-Fan aufs Gemüt. Grund zur Sorge sollte seit der erfolgreichen Preissenkung jedoch nicht mehr bestehen. Nintendo hat auf allen Märkten erheblich an Marktanteilen hinzugewonnen und die Liste der bereits jetzt für 2004 angekündigten Spiele stimmt fröhlich. Beispielsweise wird Nintendos Maskottchen höchstpersönlich in *Mario Golf* und *Mario Tennis* ein sportliches Comeback hinlegen, während mit *Final Fantasy Crystal Chronicles* das erste *Final Fantasy*-Game für Nintendo-Konsolen seit SNES-Zeiten erscheinen wird. Ähnlich erfreulich ist das lange herbeigesehnte GameCube-Debüt der Action-Legende Solid Snake in *Metal Gear Solid: The Twin Snakes*. Außerdem dürfen wir uns auf *James Bond: Alles oder Nichts, Pikmin 2, Pokémon Colosseum, Splinter Cell: Pandora Tomorrow, Prince of Persia, Resident Evil 4* und *Star Fox 2* freuen, bevor im Mai auf der E3 neben Nintendos angeblich revolutionärem neuen Produkt weitere Hits angekündigt werden. Ein Mangel an Hits dürfte somit im kommenden Jahr sicherlich nicht bestehen.

ALLES GUTE IM NEUEN JAHR!
Im Namen meiner Kollegen möchte ich allen unseren Lesern und deren Angehörigen einen guten Rutsch sowie Gesundheit, Glück und gute Games im neuen Jahr wünschen. Wir werden natürlich wie gehabt alle vier Wochen am Kiosk (das heißt, es gibt 13 Ausgaben) vertreten sein und über alles Wissenswerte rund um Nintendo berichten. Bis dahin eine schöne Zeit!

Euer Hans Ippisch
REDAKTIONSDIREKTOR

GUTEN RUTSCH &
GUTES NEUES JAHR
Das gesamte Team von N-ZONE wünscht allen Lesern einen guten Rutsch und Gesundheit, Glück und Erfolg im neuen Jahr! Ab 28.01. ist die brandneue N-ZONE am Kiosk erhältlich.

Vordere Reihe, von links nach rechts:
Hans Ippisch (Redaktion)
Fabian Sluga (Redaktion)
Udo Crnjak (Redaktion)

Hintere Reihe, von links nach rechts:
Stefanie Sämann (Layout)
Fabian Hübner (Layout)
Kerstin Springer (Redaktion)

Nicht auf dem Bild:
Matthias Schöffel (Layout)

INHALT 02/2004

NEWS

6 Allgemeine News
60 Import-News

REPORTAGE

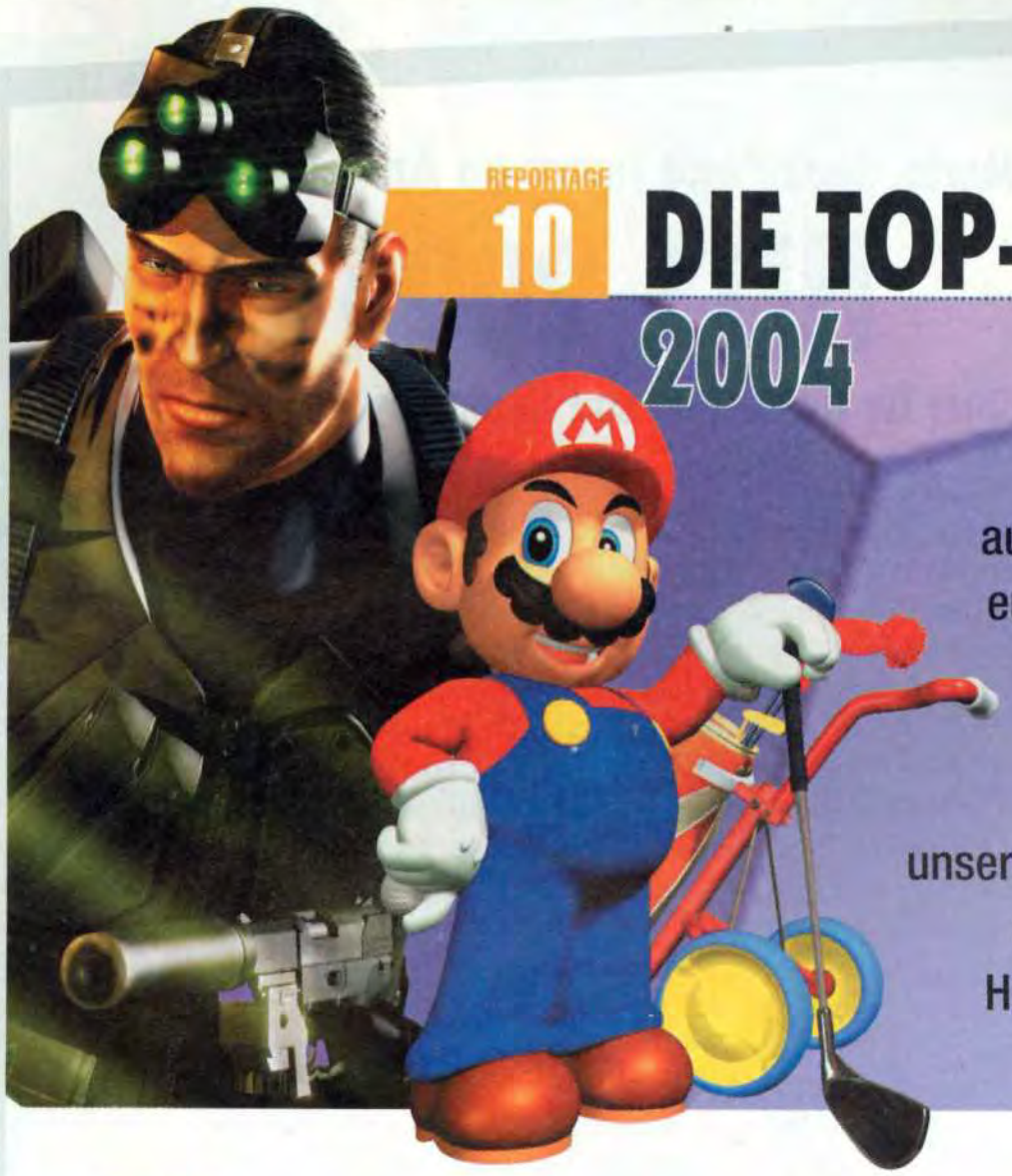
10 Die Top-Games 2004
14 Eure besten GC-Spiele
16 Neujahrs-Gewinnspiel

RUBRIKEN

97 Abo Inside
77 Abonnenten-Werbung
83 Abonnenten-Werbung
38 Charts
78 Feedback
72 Hardware & Zubehör
96 Impressum
96 Inserentenverzeichnis
74 Leserbriefe
32 Spiele-Lexikon
98 Vorschau
95 Zeugnis

SPIELEREGISTER

Barbarian 58
Batman: Rise of Sin Tzu 44
Beyblade: Ultimate Blader Jam 54
Bruce Lee: Return of the Legend 81
Crash Nitro Kart 57
Crouching Tiger, Hidden Dragon 58
Deutschland sucht den Superstar 56
Gladius 53
GT Advance 3: Pro Concept Racing 81
Harry Potter und der Stein der Weisen 40
Harry Potter: Quidditch Weltmeisterschaft 59
Hot Wheels: World Race 58
James Bond 007: Alles oder nichts 8, 57
Judge Dredd: Dredd vs. Death 46
Kelly Slater's Pro Surfer 82
Killer 7 24
Kirby's Air Ride 7
Knights of the Temple 28
Looney Tunes: Back in Action 59
Max Payne Advance 7
Medal of Honor: Infiltrator 59
Medal of Honor: Rising Sun 82
Metal Gear Solid: The Twin Snakes 20
Midway Arcade Treasures 62
Mission: Impossible Operation Surma 57
Mobile Suit Gundam 61
Momotarou Train 12 62
NFL Street 52
Pokémon Colosseum 68
Prince of Persia: The Sands of Time 64
R: Racing 26
Robocop 58
Sim City 2000 57
Sonic Heroes 62
Sphinx und die verfluchte Mumie 7
SSX 3 ..... 59, 81
Sword of Mana 30
Teenage Mutant Ninja Turtles 6, 81
The Italian Job 48
Tony Hawk's Underground 55
True Crime: Streets of L.A. 80, 92
Viewtiful Joe 82
Virtua Fighter Cyber Generation 60
Wallace & Gromit in Projekt Zoo 50
XIII 84



REPORTAGE 10

DIE TOP-GAMES 2004

Ihr wollt wissen, auf welche Titel ihr euch im Jahr 2004 freuen könnt? Dann solltet ihr euch unbedingt unsere Reportage über alle kommenden Highlights genauer anschauen.

VORSCHAU 20

METAL GEAR SOLID THE TWIN SNAKES

Wir hatten Gelegenheit, das neue GC-Abenteuer von Solid Snake anzuspielen und präsentieren euch ab Seite 20 eine ausführliche Vorschau.

TEST 55

TONY HAWK'S UNDERGROUND

Nachdem die GC-Version bereits in unserem Test Bestnoten einheimsen konnte, präsentieren wir euch endlich auch den Testbericht zur GBA-Version.

TEST 64

PRINCE OF PERSIA THE SANDS OF TIME

GameCube-Besitzer müssen noch ein wenig warten, bis der europäische Prinz seinen Sand auf den GCs verstreut. Dafür präsentieren wir euch einen Import-Test ab Seite 64.

TEST 68

POKÉMON COLOSSEUM

Wir haben *Pokémon Colosseum* ausführlich testen können. Lest ab Seite 68, welche Erfahrungen Kerstin mit den niedlichen Kampfmonstern gemacht hat.

VORSCHAU

GAMECUBE

24 **Killer 7**
Der Name ist Programm!
28 **Knights of the Temple**
Von Schwertern und Helden!
20 **Metal Gear Solid: The Twin Snakes**
Handfeste Informationen!
26 **R: Racing**
Frauen im (Renn-)Stall!

GAME BOY ADVANCE

30 **Sword of Mana**
Final Fantasy-Remake!

TEST

GAMECUBE

44 **Batman: Rise of Sin Tzu**
53 **Gladius**
40 **Harry Potter und der Stein der Weisen**
46 **Judge Dredd: Dredd vs. Death**
52 **NFL Street**
68 **Pokémon Colosseum**
64 **Prince of Persia: The Sands of Time**
48 **The Italian Job**
50 **Wallace & Gromit in Projekt Zoo**

GAME BOY ADVANCE

58 **Barbarian**
54 **Beyblade: Ultimate Blader Jam**
59 **Crash Nitro Kart**
58 **Crouching Tiger, Hidden Dragon**
56 **Deutschland sucht den Superstar**
59 **Harry Potter: Quidditch Weltmeisterschaft**
58 **Hot Wheels: World Race**
57 **James Bond 007: Alles oder nichts**
59 **Looney Tunes: Back in Action**
59 **Medal of Honor: Infiltrator**
57 **Mission: Impossible Operation Surma**
58 **Robocop**
57 **Sim City 2000**
59 **SSX 3**
55 **Tony Hawk's Underground**

KOMPLETTLÖSUNG

84 **XIII**

KURZTIPPS

92 **True Crime: Streets of L.A.**

CHEATS & CODES

GAMECUBE

82 **Kelly Slater's Pro Surfer**
82 **Medal of Honor: Rising Sun**
81 **SSX 3**
80 **True Crime: Streets of L.A.**
82 **Viewtiful Joe**

GAME BOY ADVANCE

81 **Bruce Lee: Return of the Legend**
81 **GT Advance 3: Pro Concept Racing**
81 **Teenage Mutant Ninja Turtles**

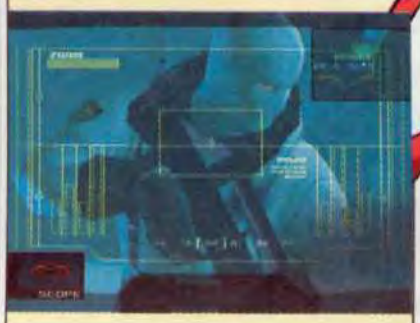
NEWS

Täglich aktuelle News sowie Videos zu Spielen findet ihr unter WWW.N-ZONE.de

BASH!! **Unterlegt werden die Aktionen von Schlagwörtern.**

N-ZONE TOPS & FLOPS

TOPS



1. METAL GEAR SOLID
Konami und Silicon Knights zaubern uns Snake auf den GameCube.

2. PRINCE OF PERSIA
Ubisofts Orienttitel ist schon jetzt ein Klassiker!

3. POKÉMON COLOSSEUM
Nintendos Sammelmonster rocken auf dem GameCube.

4. GEWINNSPIELE
Wir verlosen Preise im Wert von über 10.000 Euro!

5. WARP PIPE
Jetzt könnt ihr *Mario Kart* auch online spielen.

FLOPS

1. JUDGE DREDD
Gnadenlos durchschnittlicher Ego-Shooter

2. SPIELEFLAUTE
Kaum Spiele nach Weihnachten

3. UNWÜRDIG
Crouching Tiger erfüllt nicht die Erwartungen.

4. MISSION GESCHEITERT
Mission Impossible bietet nicht mehr als Durchschnittskost.

5. REDAKTIONS-LAZARETT
Die Redaktion fröstelt und muss sich der Grippewelle geschlagen geben.

Teenage Mutant Ninja Turtles

ACTION **Die chaotischen Ninja-Kröten erobern den GameCube!**

Konamis *Teenage Mutant Ninja Turtles* basiert auf einer neuen Zeichentrickserie, welche in den USA und England bereits angelaufen ist. Man konnte aber bereits vor zehn Jahren mit den Kampfkröten auf virtuelle Verbrecherjagd gehen, die auf der alten Zeichentrickserie basierte. Auf dem Super Nintendo waren die Turtles wahre Spielspaßbomben, unter anderem dank des unterhaltsamen Zweispielermodus. Nun hat sich Konami an ein zeitgemäßes Turtles-Spiel für alle Next-Generation-Konsolen sowie den GBA gemacht. Während die Handheld-Version mittlerweile erschienen ist, lässt die Cube-Version bis April auf sich warten. Spielerisch wollten sich die Entwickler bewusst an dem Super-Nintendo-Original orientieren. Ihr balgt euch mit eurer Kampfkröte horizontal und vertikal über den Bildschirm. Raphael, Leonardo, Michelangelo und Donatello verfügen über eigene Moves. Die Grafik wurde comicgerecht im Cel-Shading-Stil gehalten. Wer das Super-Nintendo-*Turtles* mochte, wird auch die GameCube-Kröten lieben! **(fs)**

Hersteller: Konami
Internet: www.konami-europe.com
Termin: April

ACTION **Die Turtles geben sich auf dem GameCube sehr schlagkräftig. Jeder Charakter hat eigene Moves!**

BOSS **Die Zwischengegner verfügen über viele dicke Wummen und sehen sehr spektakulär aus.**

NEWSTICKER

+++ BETEILIGUNG Der japanische Spielautomatenhersteller Sammy hat 22,4 Prozent der Aktien von Sega übernommen. Anfang 2003 war eine Fusion zwischen Sega und Sammy gescheitert. **+++ ÜBERARBEITET** Die Retro Studios haben eine neue Homepage. Unter www.retrostudios.com könnt ihr euch einige Bilder aus dem Studio anschauen sowie das Erstlingswerk *Metroid Prime* begutachten. Neue Infos oder Bilder zu *Metroid Prime 2* gibt es aber keine. **+++ ATTACKE** Sega verklagt Electronic Arts. Grund ist die große Ähnlichkeit von *Simpsons Road Rage* zu *Crazy Taxi*. **+++ SONIC KEHRT ZURÜCK** Segas Turboigel wird in zwei weiteren Game-Boy-Advance-Abenteuern auftreten, die bereits in der ersten Jahreshälfte 2004 in Amerika erscheinen werden. Bislang wanderten nach Unternehmensangaben über eine Million Exemplare

Kirby's Air Ride

RENNSPIEL **Bahn frei für die rosa Schnullerbacke!**

Mit dem kleinen Dickerchen haben viele von euch sicher bereits einige lustige Stunden vor der Konsole verbracht. Diesmal kommt Kirby aber in seiner Warp-Star-Machine, einem großen, gelben, fünfzackigen Stern, angerauscht und beschert euch einen Fun-Racer für bis zu vier Spieler. Mit dem kuriosen Vehikel unterm Hintern steuert ihr Nintendos rosa Klops über etliche farbenfrohe Kurse. Auf den Strecken gilt es Beschleunigungsstreifen zu nutzen und Power-ups zu hamstern, um damit CPU-Gegner oder die eigenen Kumpels von der Piste zu fegen. Die Steuerung ist – angesichts der angepeilten Zielgruppe – denkbar einfach, da lediglich der Analog-Stick und der A-Button zum Einsatz kommen. **(ks)**

Hersteller: Nintendo
Internet: www.nintendo-europe.com
Termin: 1./2. Quartal

Mario Kart geht online!

RENNSPIEL **Dank Warp Pipe geht der Fun-Racer online!**

Was Nintendo nicht geschafft hat, haben die Entwickler von Warp Pipe möglich gemacht. Ihr könnt *Mario Kart: Double Dash!!* online spielen. Allerdings braucht ihr dafür einen PC, einen Router und natürlich einen GameCube mit Breitbandadapter. Anstelle des Routers könnt ihr auch eine zweite Netzwerkkarte in eurem PC verwenden. Jetzt müsst ihr nur noch den GameCube via Breitbandadapter und Netzwerkkabel mit dem PC oder Router verbinden, die Internetverbindung aktivieren, die Warp-Pipe-Software (bekommt ihr unter www.warppipe.com) auf eurem PC ausführen und schon kann die *Mario Kart*-Party steigen. Der Trick hinter Warp Pipe ist simpel. Warp Pipe gaukelt dem GameCube vor, dass man in einem Netzwerk zockt. Das mit dem Netzwerk stimmt ja auch, nur dass das Netzwerk über das Internet führt. Die Entwickler versprechen Updates und die Unterstützung weiterer Spiele. Genauere Informationen bekommt ihr unter www.warppipe.com. **(fs)**

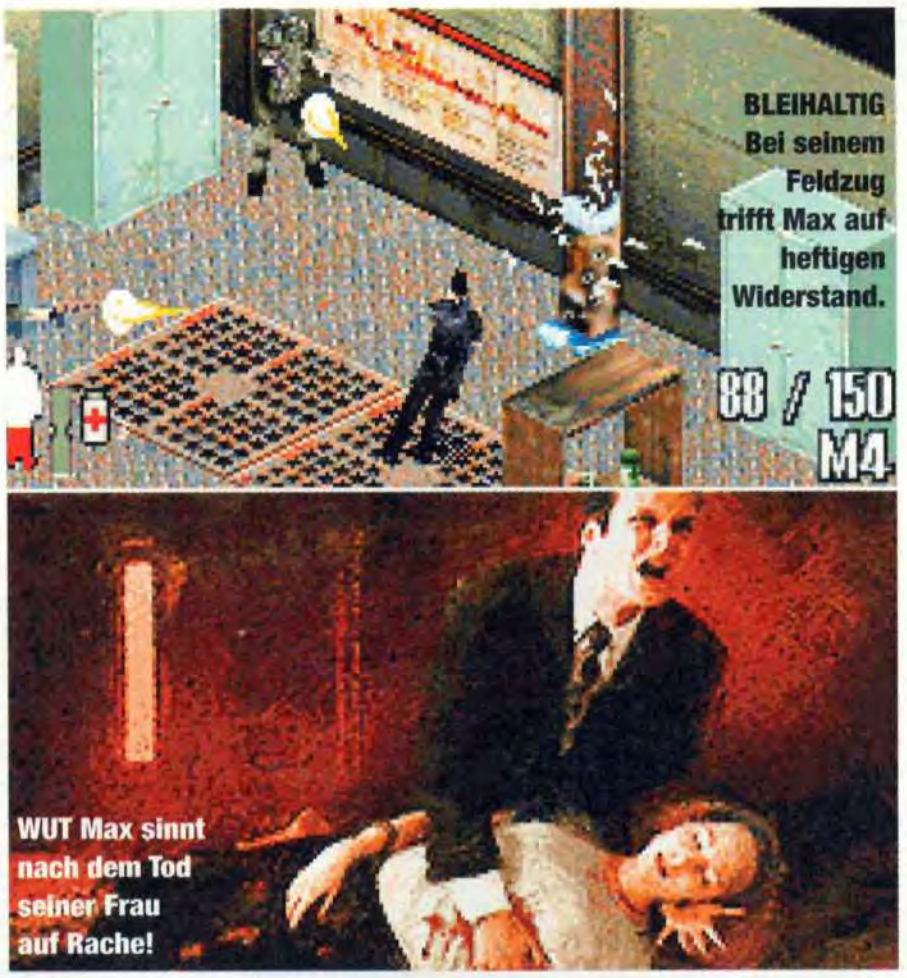
ÜBERSICHTLICH **Auf der offiziellen Homepage erhaltet ihr alle Infos.**

Max Payne Advance

ACTION **Leben und Sterben in New York City**

Was für eine Überraschung! Der erste Teil der Serie ist in Deutschland bekanntermaßen indiziert worden, was Take 2 allerdings nicht davon abgehalten hat, diesen Action-Kracher auch für den GBA zu veröffentlichen. Möglich wird dies durch die dezente Namensergänzung. Genau wie in der PC-Version nimmt Max den Kampf gegen das New Yorker Verbrechersyndikat auf, um unter anderem den Tod seiner Frau und seines Kindes zu rächen. Das Spiel erstreckt sich über 25 Levels, in denen man mithilfe von über zehn Waffen sämtliches Verbrechergesocks über den Jordan schickt. Lobenswert ist die Erhaltung der coolen Bullet-Time-Funktion, die das Geschehen kurzzeitig in Zeitlupe darstellt und so in hitzigen Gefechten sehr hilfreich sein kann. Angekündigt ist der Titel für Mitte Januar, wobei der Release zum Zeitpunkt unseres Redaktionsschlusses noch nicht hundertprozentig sicher war. Nichtsdestotrotz sind wir gespannt, wie sich der Titel auf dem GBA machen wird. **(uc)**

Hersteller: Take 2
Internet: www.take2.de
Termin: 16. Januar



der ersten beiden *Sonic*-Titel für den GBA über die Ladentische. **+++ KINOFILM** Universal Pictures hat sich die Filmrechte an *Spy Hunter* gesichert. Die Hauptrolle soll der Wrestlingstar The Rock spielen. **+++ GBA ERFOLGREICH** Nintendo rechnet damit, in diesem Jahr in den USA mit dem Game Boy Advance einen Umsatz von über 1,5 Milliarden Dollar zu machen. **+++ WENIGER UMSATZ** Das Marktforschungsunternehmen In-Stat/MDR rechnet für das Gesamtjahr 2003 mit einem rückläufigen Umsatz für den Konsolenmarkt. Grund sind die gesunkenen Verkäufe der PlayStation 2 und PSone im Vergleich zum Vorjahr. So würden zwar mehr GameCube- und Xbox-Konsolen verkauft als 2002, dies reiche aber nicht aus, um den gesunkenen Absatz der Sony-Konsolen zu kompensieren. **+++ MEHR GEWINN** Namco rechnet für das Geschäftsjahr 2004 mit rund 83,7 Mrd. Yen Umsatz. Zuvor hatte der Konzern nur mit 74,5 Mrd. Yen kalkuliert. Grund seien anhaltend starke Verkäufe auf dem US-Markt sowie der Erfolg von *Soul Calibur II*. **+++ EYETOY IN PS3?** Nach Informationen der australischen Zeitung *Financial Review* erwägt Sony, das EyeToy-System fest in die nächste PlayStation-Generation zu integrieren.

NEWS

FRAGE Das beste Bond-Spiel aller Zeiten?

ALTER BEKANNTER Der Beißer kommt auch vor.

INFO **KURZ & KNAPP**

GBA-Sonderheft:

In unserem Game-Boy-Sonderheft stellen wir euch die besten Spiele für Nintendos Handheld vor, präsentieren euch die neuen *Pokémon*-Spiele mit Komplettlösung und testen die Highlights des Jahres. Mit Cheats & Codes! Jetzt im Handel!

PSP-Unterstützung: Mittlerweile haben THQ, PlayLogic und Electronic Arts die Entwicklung von Spielen für Sonys Handheld PSP bekannt gegeben. Sony wird die PSP auf der E3 2004 präsentieren, die ersten Spiele sollen aber erst später gezeigt werden.

James Bond 007 Alles oder Nichts

ACTION-ADVENTURE **Neue Screenshots plus Interview!**

Wir hatten die Möglichkeit, ein Interview mit Scott Bandy, dem Senior Producer von *007: Alles oder Nichts*, zu führen.

N-ZONE: Beim neuen Bond-Spiel haben Sie teilweise die Entwicklerteams gewechselt.
SCOTT BANDY: Das ist richtig. Die Levels, in denen man Bond direkt steuert, wurden bisher von Eurocom entwickelt, diesmal hat das Electronic-Arts-Team in Redwood Shores sie übernommen. Die Rennspiel-Levels werden weiterhin von unserem kanadischen Studio in Vancouver gemacht, das auch an *Need for Speed* arbeitet.

N-ZONE: Warum wurde *007: Alles oder Nichts* aufs Frühjahr 2004 verschoben?
SCOTT BANDY: Wir erreichten unseren ursprünglichen Termin und dachten alle, wir hätten ungefähr ein 85%-Spiel. Die Verantwortlichen gaben uns 90 Tage mehr Zeit, um ein 90- bis 95%-Spiel zu schaffen.

N-ZONE: Was wäre im Film nicht möglich?
SCOTT BANDY: Wir müssen uns bei den Fahrzeug-Abschnitten keine Sorgen um die Schauspieler machen und können die Autos durch die Gegend springen lassen. Wir haben auch mehr Freiheiten, was die Kamera angeht. Auch können wir Orte erschaffen, die in der Realität unmöglich zu bauen wären.

N-ZONE: Wie wäre es mal mit einem James-Bond-Spiel, das auf einem der klassischen Bond-Filme basiert?
SCOTT BANDY: Ich glaube, es gibt eine Chance für so etwas. Das Risiko dabei ist natürlich, dass so viele dieser Filme so beliebt sind, dass es nicht einfach wäre, ihnen gerecht zu werden. Die Spiele müssten natürlich mehr bieten als bisher. Das wäre bei vielen Filmen sicherlich sehr schwer. Ich denke aber auch, dass unsere Lizenz es uns ermöglicht, unsere eigenen Geschichten innerhalb des Bond-Universums zu erzählen.

N-ZONE: Was sind Ihre Pläne für die Zukunft?
SCOTT BANDY: Nach Hause fliegen (lacht). Erst einmal machen wir das Spiel fertig, wir sind gerade im Alpha-Stadium. Danach will ich die Pre-Production-Phase des nächsten Bond-Spiels einleiten.

N-ZONE: Für wie viele Jahre haben Sie die Lizenz noch?
SCOTT BANDY: 7 Jahre noch!

N-ZONE: Vielen Dank!

Gewinne im Wert von über € 10.000,-

Ihr wollt auch mal die Korken knallen lassen und zu den Gewinnern in der N-ZONE gehören? Dann schaut doch in unsere Übersicht und checkt, wo es etwas abzustauben gibt!

D: 81114
€ 0,49*/SMS
Alle Netze!
(*VF-D2-Anteil € 0,12)
CH: 72444
sfr 0,70/SMS
A: 0900 101010
€ 0,60/SMS

Heiße Preise für coole Leser!

Neujahrs-Gewinnspiel
Seite 16
Wir feiern mit euch den Start ins neue Jahr! In unserem Neujahrsgewinnspiel gibt es unzählige Preise mit einem Gesamtwert von über 6.500 Euro zu gewinnen. Sendet uns einfach unter der Schlüsselnummer „NZ 17" eine SMS an die 81114*. Beispiel: „NZ 17". Das ist alles!

Beyblade
Seite 54
In Kooperation mit Atari verlosen wir die ultimativen Beyblade-Fan-Artikel. Um mitzumachen, müsst ihr uns nur unter der Schlüsselnummer „NZ 13" eine SMS an die 81114* schicken. Beispiel: „NZ 13". Das dürft ihr euch nicht entgehen lassen!

Star Wars: Rebel Strike
Seite 63
Wir verlosen mit Activision über 100 Preise. Z. B. ein Dolby-Pro-Logic-II-Soundsystem, Spiele, limitierte Bonus-Discs und mehr! Beantwortet die Frage auf Seite 63 und schickt unter dem Schlüsselwort „NZ 16" eine SMS mit dem Lösungsbuchstaben an die 81114*.

Charts
Seite 38
Wie heißt dein derzeitiges Lieblingsspiel? Auf welches Spiel wartest du? Sendet uns zwei SMS unter „NZ 11" und „NZ 12" mit den Nummern eurer Favoriten (01-60, 1-25) an die 81114*. Beispiel: „NZ 11 17". Wir verlosen ein tolles Atari-Spielepaket für den GameCube!

Harry Potter
Seite 42
Der Zauberlehrling eilt von Verkaufsrekord zu Verkaufsrekord und auch die Videospiele finden reißenden Absatz. Gemeinsam mit EA verlosen wir Harry-Potter-Spiele sowie Merchandising-Artikel. Sendet unter der Schlüsselnummer „NZ 18" eine SMS an die 81114*. Beispiel: „NZ 18".

DSDS-Gewinnspiel
Seite 56
Während in den Motto-Shows derzeit noch der neue deutsche Superstar ermittelt wird, hat Codemasters das GBA-Spiel veröffentlicht. Gemeinsam verlosen wir GBA SPs, GBA-Spiele und *DSDS*-DVDs. Sendet uns eine SMS mit der Schlüsselnummer „NZ 9" an die 81114*. Beispiel: „NZ 9".

Miyamoto-Quiz
Seite 97
Wir verlosen ein einzigartiges *Mario Kart: Double Dash!!*-Bild mit Autogramm von Shigeru Miyamoto. Um teilzunehmen, schickt uns einfach eine SMS unter der Schlüsselnummer „NZ 14" an die 81114*. Beispiel: „NZ 14". Anschließend müsst ihr die euch zu gesandten Fragen richtig beantworten.

Die besten Spiele
Seite 15
Wir möchten eure Lieblings-GameCube- und Game-Boy-Advance-Spiele wissen. Sendet uns unter „NZ 19" eine SMS mit euren Spielefavoriten an die 81114*. Beispiel: „NZ 19 014 040 052 059 084 090 098 105 107 117 140 150 167 173 176 185 197 209 217 225 233 252 264 270 277 281 285"

Wenn euch das immer noch nicht genügt, dann schaut doch einfach mal auf unsere Website www.n-zone.de. Auch dort veranstalten wir regelmäßig tolle Gewinnspiele!

Die kommenden Hits!

Das erwartet euch **2004!**

DIE KOMMENDEN GAMECUBE-HITS 2004

20 Knights of the Temple

Die Macher von *Enclave* (Xbox) bringen uns ein grafisch opulentes Spiel mit einem spielerisch ausgefeilten Kampfsystem. Wir sind sehr gespannt. Lest auch unsere Vorschau ab Seite 28.

Genre: Action • **Hersteller:** TDK Mediactive • **Internet:** www.knightsofthetemple.com • **Termin:** März

19 Sonic Heroes

Sega bringt uns eine weitere Episode mit dem Turboigel. Neben Sonic, Knuckles und Tails könnt ihr aus neun weiteren Charakteren aus dem *Sonic*-Universum wählen, drei davon steuert ihr gleichzeitig.

Genre: Jump & Run • **Hersteller:** Atari • **Internet:** www.atari.de • **Termin:** 6. Februar

18 Starfox 2

Warum Nintendo diesen Titel auf der letzten E3 gezeigt hat, ist uns schleierhaft. Die damals gezeigte Version war, ganz Nintendo-untypisch, noch ziemlich früh und erhielt mäßige Kritiken.

Genre: Action • **Hersteller:** Nintendo • **Internet:** www.nintendo-europe.com • **Termin:** 2004

17 Mario Tennis

Dass Mario nicht nur auf dem Golfplatz, sondern auch auf dem Tennisplatz eine hervorragende Figur macht, bewies er uns auf dem N64 und dem Game Boy. Wir erwarten das beste GameCube-Tennis!

Genre: Sport • **Hersteller:** Nintendo • **Internet:** www.nintendo-europe.com • **Termin:** 2. Quartal

16 Mario Golf

Mario kehrt auf den Golfplatz zurück. Nach zwei tollen Auftritten auf dem N64 und dem Game Boy beweist Mario, dass er auch auf dem GameCube nichts verlernt hat. Ein Highlight der ersten Monate.

Genre: Sport • **Hersteller:** Nintendo • **Internet:** www.nintendo-europe.com • **Termin:** 1./2. Quartal

15 Paper Mario

Bisher zählten alle *Mario*-RPGs, egal ob *Mario RPG* (SNES), *Paper Mario* (N64) oder *Mario & Luigi* (GBA) zu den besten Vertretern ihres Genres gehörten! Leider gibt es zur Cube-Version keine Infos.

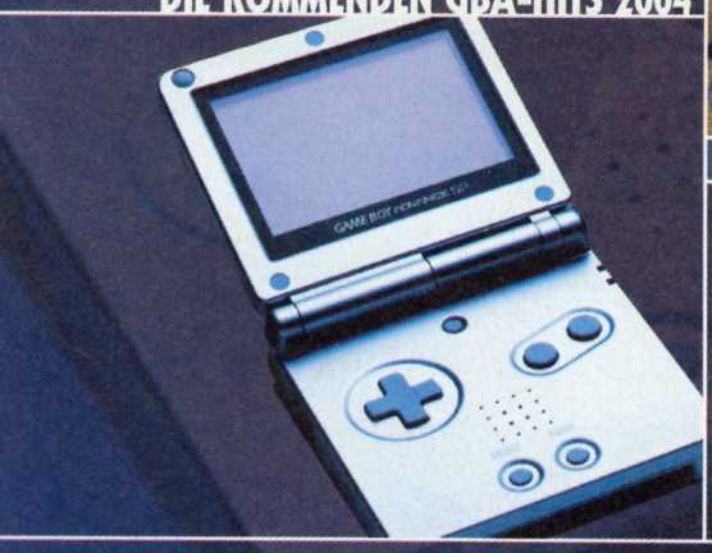
Genre: Rollenspiel • **Hersteller:** Nintendo • **Internet:** www.nintendo-europe.com • **Termin:** 2004

14 Starcraft Ghost

Ihr übernehmt die Kontrolle von Nova und kämpft gegen zahlreiche Feinde aus dem *Starcraft*-Universum. Euch erwarten jede Menge Action, Schleicheinlagen, Science-Fiction und gute Grafik!

Genre: Action-Adventure • **Hersteller:** Vivendi Universal Interactive • **Internet:** www.vup-interactive.de • **Termin:** 2004

DIE KOMMENDEN GBA-HITS 2004



10 SONIC BATTLE

In *Sonic Battle* gibt es acht unterschiedliche Charaktere, jeder hat eigene Techniken und Spezialattacken. Während Solospieler sich im Story-Modus austoben, vergnügen sich bis zu vier Freunde in den verschiedenen Mehrspielermodi miteinander.

Genre: Action • **Hersteller:** THQ

Internet: www.thq.de • **Termin:** 27. Februar

9 MARIO GOLF: ADVANCE TOUR

Bei *Mario Golf* gibt es eine Linkmöglichkeit zur GameCube-Version. Und wenn der Titel auch nur annähernd an die Qualität des GBC-*Mario Golf* herankommt, dann können wir uns auf das Sport-Highlight des Jahres für unterwegs freuen!

Genre: Sport (Sonstiges) • **Hersteller:** Nintendo

Internet: www.nintendo-europe.com • **Termin:** 1./2. Quartal

8 SONIC ADVANCE 3

Sega präsentiert neben dem Partyspiel *Sonic Battle* gleich noch *Sonic Advance 3* für den GBA: Wieder dürft ihr euch auf Jump&Run-Spaß pur in Loopings und Korkenziehern freuen. *Sonic Advance 3* wird an die sehr gute Qualität der Vorgänger anknüpfen!

Genre: Jump & Run • **Hersteller:** THQ

Internet: www.thq.de • **Termin:** Mitte September

13 Sphinx und die verfluchte Mumie

In einem von *Zelda* inspirierten Action-Adventure kontrolliert ihr Sphinx und die Mumie durch düstere Dungeons in Ägypten. Zahlreiche Rätsel, große Levels und ein paar Schleichabschnitte versprechen Abwechslung. Entwickelt wird das Spiel von Eurocom, die uns bereits *James Bond 007: Nightfire* brachten.

Genre: Action-Adventure · **Hersteller:** THQ · **Internet:** www.thq.de · **Termin:** 20. Februar

12 James Bond 007: Alles oder Nichts

Sein Name ist Bond, James Bond! Der berühmteste Geheimagent der Welt feiert seinen dritten GameCube-Auftritt. Electronic Arts unterzieht das Spielprinzip drastischen Änderungen. Ihr steuert 007 nun aus der dritten Person. Spielerisch erwartet euch wie gehabt jede Menge Action mit abgedrehten Q-Gadgets.

Genre: Action-Adventure · **Hersteller:** Electronic Arts · **Internet:** www.electronicarts.de · **Termin:** 20. Februar

11 Pokémon Colosseum

2004 erscheint endlich das lang erwartete Pokémon-Spiel für den GameCube. Im Nachfolger zum N64-Hit *Pokémon Stadium* könnt ihr wieder jede Menge Pokémon in Arenen gegeneinander antreten lassen. Hinzu kommt eine Linkmöglichkeit mit *Pokémon Rubin & Saphir* vom Game Boy Advance.

Genre: Action · **Hersteller:** Nintendo · **Internet:** www.nintendo-europe.com · **Termin:** 1./2. Quartal

10 Geist

Nintendo überraschte auf der E3 2003 mit diesem Titel. Ihr kontrolliert einen Geist, der in andere Personen schlüpfen kann. Wenn ihr von einer Person Besitz ergriffen habt, kontrolliert ihr diese. Die Spielidee ist innovativ, leider hat man seit der E3 nichts Neues vom Spiel gesehen. Die Ego-Shooter-Hoffnung 2004!

Genre: Ego-Shooter · **Hersteller:** Nintendo · **Internet:** www.nintendo-europe.com · **Termin:** 2004

9 Harvest Moon: A wonderful Life

Die *Harvest Moon*-Serie erfreut sich seit Jahren großer Beliebtheit. Ihr übernehmt die Kontrolle über einen Jungen, der im Laufe des Spiels erwachsen wird. Neben der Betreuung der Farm steht besonders das eigene Lebensglück im Vordergrund. Ihr könnt heiraten und Kinder bekommen.

Genre: Simulation · **Hersteller:** Ubisoft · **Internet:** www.ubisoft.de · **Termin:** 25. März

8 Killer 7

„Der GameCube ist eine Kinderkonsole" – wer dieser Meinung ist, hat noch nichts von *Resident Evil 4* und *Killer 7* gehört. Kein Zweifel, Capcom setzt auf die Erwachsenen-Schiene. Ein GameCube-exlusiver Titel, der nicht mit dem roten Lebenssaft spart. Mit einer Freigabe unter 18 Jahren ist nicht zu rechnen.

Genre: Action · **Hersteller:** Capcom · **Internet:** www.capcom-europe.com · **Termin:** 2004

7 Final Fantasy: Crystal Chronicles

Wer auf eines der epischen Meisterwerke, wie Square sie regelmäßig auf den Sony-Konsolen abliefert, gewartet hat, dürfte enttäuscht werden. *Crystal Chronicles* spielt sich eher wie ein modernes Hack&Slay-Abenteuer mit zauberhafter Optik. Der Titel verfügt aber über seinen ganz eigenen Charme.

Genre: Rollenspiel · **Hersteller:** Nintendo · **Internet:** www.nintendo-europe.com · **Termin:** 1. Quartal

6 Splinter Cell: Pandora Tomorrow

Sam Fisher is back! Wieder steuert ihr den charismatischen Geheimagenten in den Kampf gegen Terroristen. Legte er im ersten Teil noch Kombayn Nikoladze das Handwerk, soll in Teil 2 der Oberschurke Suhadi Sadono dran glauben. Ihr könnt euch jetzt schon auf jede Menge Stealth-Action und tolle Grafik freuen.

Genre: Action-Adventure · **Hersteller:** Ubisoft · **Internet:** www.ubisoft.de · **Termin:** März

7 MAX PAYNE ADVANCE

Hart, härter, *Max Payne Advance*! Der Polizist Max bekämpft mit aller Härte die New Yorker Verbrecher. Per Bullet Time verlangsamt ihr die Zeit. Mit über 25 Levels und über 10 Waffen sind die Weichen für abwechslungsreiches Gameplay gestellt.

Genre: Action · **Hersteller:** Take 2

Internet: www.take2.de · **Termin:** Mitte Januar

6 HAMTARO: RAINBOW RESCUE

Natürlich richtet sich *Hamtaro* aufgrund der Knuddeloptik primär an eine junge Zielgruppe, das Spielprinzip lockt aber auch so manch älteren (vor allem weiblichen) Zocker vor den GBA. Freunde zuckersüßer Unterhaltung sollten sich Hamtaro vormerken.

Genre: Action-Adventure · **Hersteller:** Nintendo

Internet: www.nintendo-europe.com · **Termin:** 1./2. Quartal

5 SWORD OF MANA

Mit *Sword of Mana* liefert uns Square Enix ein Remake von *Mystic Quest*, dem Vorgänger zu *Secret of Mana*. Grafik und Sound wurden dem GBA angepasst. Auch wenn der Titel nicht an Secret of Mana herankommen mag, erwartet uns ein GBA-Highlight!

Genre: Rollenspiel · **Hersteller:** Nintendo

Internet: www.nintendo-europe.com · **Termin:** 1. Quartal

4 HARVEST MOON

Neben dem Anpflanzen von Gemüse müsst ihr euch auch um allerlei Tiere kümmern. Aber auch die Kommunikation mit den Mitmenschen spielt eine große Rolle. Mittels der Linkfunktion dürft ihr sogar zwischen der GC- und der GBA-Stadt hin und her reisen.

Genre: Simulation · **Hersteller:** Ubisoft

Internet: www.ubisoft.de · **Termin:** 26. Februar

5 Beyond Good & Evil

Ubisoft lässt es mächtig krachen und bringt mit *Beyond Good & Evil* gleich den nächsten Action-Adventure-Kracher. Verantwortlich dafür zeichnet der Schöpfer von *Rayman*. Spielerisch ähnelt der Titel stark *Zelda: The Wind Waker*. *Beyond Good & Evil* wird ein knallbuntes und spannendes Action-Adventure.

Genre: Action-Adventure · **Hersteller:** Ubisoft · **Internet:** www.ubisoft.de · **Termin:** 1. Quartal

4 Pikmin 2

Keine Frage, *Pikmin* zählt zu den innovativsten Strategie-Games der vergangenen Jahre. Leider war es viel zu kurz! Eine neue Geschichte, noch mehr Pikmin mit unterschiedlichen Spezialeigenschaften und ein Zweispielermodus sollen *Pikmin 2* im Frühjahr nun auf den Strategiethron heben.

Genre: Strategie · **Hersteller:** Nintendo · **Internet:** www.nintendo-europe.com · **Termin:** 2. Quartal

3 Prince of Persia

Ubisoft hat mit Prince of Persia alle überrascht. Denn das Ur-Prince of Persia gehört zu den Kultspielen der frühen Neunzigerjahre - und wer hätte gedacht, dass einen würdiger Nachfolger kreiert werden könnte? Doch Ubisoft hat die Kritiker verstummen lassen und liefert uns eines der besten Action-Adventures unserer Zeit ab, wie ihr in unserem Import-Test nachlesen könnt. Man nehme etwas Tomb Raider, eine Prise Zelda und einen Schuss Original-Prince of Persia, kombiniere alles mit modernster Grafiktechnologie und schon hat man einen Hit. So einfach ist das Erfolgsrezept dieses genialen Titels! In den USA ist Prince of Persia mittlerweile erhältlich, wir müssen noch ein paar Monate warten.

Genre: Action-Adventure · **Hersteller:** Ubisoft · **Internet:** www.ubisoft.de · **Termin:** 1. Quartal

2 Resident Evil 4

Viel hat man zum neuen Resident Evil-Spiel bislang noch nicht gesehen. Doch die Erwartungen sind gigantisch! Denn Capcom möchte radikale Änderungen am angestaubten Gameplay der Survival-Horror-Serie vornehmen. So werden die Umgebungen diesmal nicht mit High-End-Computern vorberechnet, sondern in Echtzeit dargestellt. Und qualitativ gehören die bis jetzt gezeigten Szenen zum Besten, was man bisher auf dem GameCube gesehen hat. Das Kamerasystem wird, ähnlich wie bei Eternal Darkness, atemberaubende Kamerafahrten bieten. Die Geschichte wird sich um Leon S. Kennedy drehen, der auf den Spuren der Umbrella Corporation ist. Wir freuen uns auf einen der Kracher 2004!

Genre: Action-Adventure · **Hersteller:** Capcom · **Internet:** www.capcom-europe.com · **Termin:** 2004

1 Metal Gear Solid: The Twin Snakes

Wo Nintendo-64-Besitzer neidisch zur PlayStation rüberschielen mussten, können GameCube-Besitzer sich auf ein exklusives Metal Gear Solid-Abenteuer für den GameCube freuen. Metal Gear Solid: The Twin Snakes ist eine Kooperation zwischen Konami, Nintendo und Silicon Knights. Silicon Knights brachte uns bereits das hervorragende und atmosphärisch enorm dichte Eternal Darkness. Und da Metal Gear Solid schon immer von der genialen Präsentation lebte, dürfen wir uns auf einen Kinofilm zum Mitspielen freuen. Basierend auf dem ersten PlayStation-Teil, spendieren uns die Entwickler eine neue Grafik-Engine, kinoreife neue Zwischensequenzen, neue Kamerawinkel sowie einen neu eingespielten Soundtrack. Somit dürften auch Kenner des Originals bestens unterhalten werden! Freut euch schon jetzt auf ein Highlight des Jahres!

Genre: Action-Adventure · **Hersteller:** Konami · **Internet:** www.konami-europe.com · **Termin:** Anfang März

Weitere Highlights!

Neben unseren Top 20 kommen noch weitere vielversprechende Titel für den GameCube!

Keine Sorge, es gibt außer den oben aufgeführten Spielen noch eine Menge weiterer Highlights in diesem Jahr. Zum Beispiel *Phantasy Star Online Episode III: C.A.R.D. Revolution*, für das es bislang hierzulande allerdings noch keine offizielle Ankündigung gibt. Ähnlich verhält es sich mit den GameCube-Titeln *Wario Ware* und *Donkey Konga*, die in Japan bereits erschienen sind. Außerdem hat Nintendo noch *Metroid Prime II* sowie einen Nachfolger zu *Zelda: The Wind Waker* in Entwicklung. Wir bezweifeln jedoch stark, dass beide Titel noch 2004 in Europa veröffentlicht werden. Was eine Europa-Veröffentlichung der Rollenspiel-Highlights *Tales of Symphonia* und *Baten Kaitos* angeht, gibt es bislang ebenfalls keine Infos. Aber wir halten euch auf dem Laufenden!

3 BOKTAI: THE SUN IS IN YOUR HAND

Boktai ist eine Mischung aus *Golden Sun* und *Castlevania*. Das Besondere an dem Titel ist der im Modul eingebaute Solarsensor, der die Lichteinstrahlung in eurer Umgebung registriert. Wenn beispielsweise die Sonne scheint, dringen Lichtstrahlen durch das Burggemäuer. Mit diesen ladet ihr die Solarpistole auf und bekämpft Monster!

Genre: Action · **Hersteller:** Konami

Internet: www.konami-europe.com · **Termin:** 2. Quartal

2 FIRE EMBLEM

Die Macher von *Advance Wars* bleiben ihrem Genre treu und liefern mit *Fire Emblem* ein weiteres Strategiespiel ab. Das Setting wurde allerdings in den Fantasy-Bereich verlagert und mit einigen Rollenspiel-Elementen gewürzt. Neben dem Einzelspielermodus könnt ihr euch auch mit einigen Freunden vergnügen. Ein weiterer Strategiehammer!

Genre: Strategie · **Hersteller:** Nintendo

Internet: www.nintendo-europe.com · **Termin:** 1./2. Quartal

1 METROID: ZERO MISSION

Schon der GBA-Vorgänger *Metroid Fusion* zählt zu den besten Spielen für Nintendos Handheld. Bei *Metroid: Zero Mission* handelt es sich um ein Remake des NES-Klassikers aus dem Jahre 1989 – allerdings mit stark aufgebohrten Grafiken und neuen Levelabschnitten. In den USA erscheint der Titel bereits im Februar, wir müssen noch warten.

Genre: Action-Adventure · **Hersteller:** Nintendo

Internet: www.nintendo.com · **Termin:** 2004

EINE URALTE PROPHEZEIUNG SAGT:

SCHIEF GEWICKELT, MUSKELMANN!

SPHINX

UND DIE VERFLUCHTE MUMIE

Denn ohne den frisch mumifizierten Wüstenprinzen, organlos, belastbar, elektrisierend und mit Feuer im Hintern, ist der Palast von Uruk nicht zu bezwingen. Auch wenn man von göttlicher Abstammung ist. Hilft alles nichts. Dieses Abenteuer besteht man nur zu zweit!

PlayStation 2 XBOX NINTENDO GAMECUBE

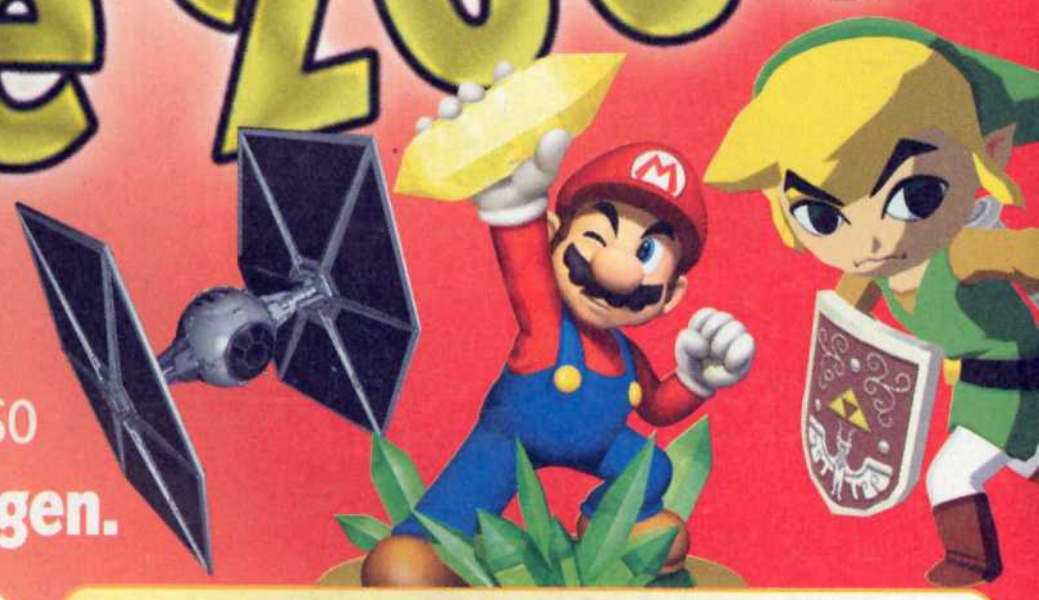
FEBRUAR 2004

THQ

WWW.THQ.DE

© 2003 THQ Inc. Developed by Eurocom Developments Ltd. Exclusively licensed and published by THQ Inc. THQ and its logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. Universal Studios and its logos are trademarks of Universal Studios and are used under license. © Universal Studios. All rights reserved. Sphinx and the Sphinx logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. PlayStation and the PS2 family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. Nintendo, Nintendo GameCube and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo. © 2001 Nintendo. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

Die besten Spiele 2003



Wir haben zur Wahl der besten Spiele 2003 gebeten! Der Aufruf war genauso **eindeutig wie eure Entscheidungen.**

BESTER ACTION-TITEL

Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike

In diesem Bereich war die Konkurrenz ziemlich groß. *Viewtiful Joe* und *True Crime: Streets of L. A.* waren bei euch zwar beliebt, letztendlich machte aber Factor 5s Bombast-Fortsetzung das Rennen.

Redaktionswahl: Viewtiful Joe

BESTER ROLLENSPIEL-TITEL

Skies of Arcadia Legends

Bisher wurde der GameCube, was Rollenspiele angeht, etwas stiefmütterlich behandelt. Eurer Abstimmung nach zu urteilen hat *Skies of Arcadia Legends* mit knappem Vorsprung die Nase vor *Phantasy Star Online: Episode I & II.*

Red.wahl: Summoner: A Goddess Reborn

BESTER ACTION-ADVENTURE-TITEL

The Legend of Zelda: The Wind Waker

Mehr als eindeutig kann die Entscheidung für das beste Action-Adventure des Jahres 2003 bezeichnet werden. Mit einem großen Vorsprung konnte Nintendos Cel-Shading-Abenteuer den Thron erklimmen.

Redaktionswahl: Zelda: The Wind Waker

BESTER SPORTSPIEL-TITEL

1080° Avalanche

Überraschenderweise hat Nintendos – zugegebenermaßen etwas enttäuschende – Snowboard-Fortsetzung bei euch die meisten Punkte machen können. Wir haben uns allerdings für EAs *SSX 3* entschieden, da es uns mehr überzeugt hat.

Redaktionswahl: SSX 3

BESTER BEAT-'EM-UP-TITEL

Soul Calibur II

Gerade was Prügelspiele angeht, hat der GameCube kein besonders ertragreiches Jahr hinter sich. *Mortal Kombat* oder *Soul Calibur II*? Das überwältigende Ergebnis eurer Abstimmung brachte Namcos Schwert-Gebalge als Sieger hervor.

Redaktionswahl: Soul Calibur II

BESTER JUMP&RUN-TITEL

Rayman3: Hoodlum Havoc

Sega beherrschte dieses Genre gleich mit drei von fünf zur Auswahl stehenden Kandidaten. Allerdings hatte dies auf eure Entscheidung keinen Einfluss und so habt ihr euch mit einer klaren Mehrheit für Ubisofts *Rayman 3* entschieden.

Redaktionswahl: Rayman 3

BESTER EGO-SHOOTER-TITEL

Metroid Prime

Dieses Genre bot für jeden Geschmack genau das Richtige. Am Ende hat jedoch Samus Aran die meisten Stimmen bekommen. Kein Wunder, denn die GC-Neuauflage der Nintendo-Kult-Serie ist mit eines der besten Spiele aller Zeiten.

Redaktionswahl: Metroid Prime

BESTER GESCHICKLICHKEITS-TITEL

Super Monkey Ball 2

Sega ließ dieses Jahr mit der Fortsetzung zu *Super Monkey Ball* wieder die ganze Affenbande kugeln und hat sich in diesem Genre ohne große Mühe bei euch an die Spitze befördert. Auch wir sind der Meinung, dass es an die Spitze gehört.

Redaktionswahl: Super Monkey Ball 2

BESTER RENNSPIEL-TITEL

Mario Kart: Double Dash!!

Die richtig genialen Highlights dieses Genres trudelten erst in der zweiten Hälfte des Jahres in die Regale der Geschäfte. Für euch war die Entscheidung auf jeden Fall klar. In einer heißen Diskussion haben wir uns allerdings für *F-Zero GX* entschieden.

Redaktionswahl: F-Zero GX

SPIEL MIT DER BESTEN GRAFIK 2003!

Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike

Nachdem nun die Gewinner der einzelnen Genres feststehen, geht es ans Eingemachte. Der Preis für die beste Grafik war sehr hart umkämpft und verdient hätten ihn gleich mehrere Spiele. Aber am Ende standen zwei Titel für euch zur Debatte: *Metroid Prime* und *Star Wars: Rebel Strike*. Ihr habt euch, genau wie unsere Redaktion, für das Grafik-Feuerwerk von Factor 5 entschieden.

SPIEL MIT DEM BESTEN SOUND 2003!

The Legend of Zelda: The Wind Waker

Was ist das für ein Erlebnis, ein tolles Spiel mit wuchtigem Dolby Pro Logic II hautnah zu erleben! Abwechslungsreich sind ja alle zur Auswahl stehenden Spiele. Am Ende haben es *Metroid Prime* und *The Legend of Zelda: The Wind Waker* unter sich ausgemacht. Ihr habt euch letztendlich für die atmosphärische Sounduntermalung von Links Dungeon- und Segel-Ausflügen entschieden.

Redaktionswahl: Metroid Prime

BESTER MEHRSPIELER-TITEL 2003!

Mario Kart: Double Dash!!

Der GameCube ist für spaßige Mehrspieler-Partien am Abend bestens ausgerüstet. Was hierzu allerdings noch fehlt, ist eine solide Auswahl an Spielen. Warum war das Ergebnis in dieser Kategorie keine Überraschung für uns?! Vielleicht, weil es einfach nur einen echten Mehrspieler-Kracher gibt, der so spaßig ist wie *Mario Kart: Double Dash!!*. Dieser Entscheidung haben wir uns natürlich angeschlossen.

Red.wahl: MK: Double Dash!!

BESTER GAMECUBE-TITEL 2003!

The Legend of Zelda: The Wind Waker

Der Award für das beste GameCube-Spiel des Jahres 2003 war härter umkämpft als alle anderen bisher. Außerdem konnte man im Vorfeld eigentlich keinen echten Favoriten nennen, der es besonders leicht gehabt hätte. Letztendlich hat aber Link die meisten Herzteile bei euch gefunden und hat somit mit seinem aktuellen Abenteuer den Thron erklommen. Wir haben uns bei unserer Entscheidung sehr, sehr schwer getan. Aber angesichts der umwerfenden Spielbarkeit, des unglaublich genialen und atmosphärischen Sounds und der tollen grafischen Präsentation blieb für uns nur ein Titel am Ende übrig, der nach unserem Ermessen diesen Titel verdient hat.

Redaktionswahl: Metroid Prime

Redaktionswahl: Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike

Best Games ever!

Wählt die besten Spiele für den GameCube und den Game Boy Advance, die bisher erschienen sind.

GAMECUBE

ACTION
001 Batman Vengeance
002 Black & Bruised
003 Conflict Desert Storm
004 Conflict Desert Storm II
005 Defender
006 DHdR: Die zwei Türme
007 DHdR: Die Rückkehr des K.
008 Disney's Tarzan Freeride
009 Enter the Matrix
010 FireBlade
011 Freedom Fighters
012 Gauntlet Dark Legacy
013 Hunter: The Reckoning
014 Ikaruga
015 Mario Party 4
016 Mario Party 5
017 MegaMan Network Transmission
018 Metal Arms: G. in the System
019 Mystic Heroes
020 P.N.03
021 Reign of Fire
022 Robotech Battlecry
023 Smuggler's Run: Warzones
024 Spider-Man: The Movie
025 Star Wars: Bounty Hunter
026 Star Wars: Rogue Squadron II
027 Star Wars: Rogue Squadron III
028 Star Wars: The Clone Wars
029 Taz Wanted
030 The Hulk
031 Top Gun: Combat Zones
032 True Crime: Streets of L.A.
033 Universal Studios Theme Park
034 WWE Crush Hour

EGO-SHOOTER
035 Die Hard Vendetta
036 James Bond 007: Nightfire
037 James Bond 007: Agent im Kreuzf.
038 Medal of Honor: Frontline
039 Medal of Honor: Rising Sun
040 Metroid Prime
041 Red Faction 2
042 Star Wars Jedi Knight II
043 TimeSplitters 2
044 Turok Evolution
045 Tom Clancy's Ghost Recon
046 XIII

BEAT 'EM UP
047 Bloody Roar: Primal Fury
048 Dragon Ball Z: Budokai
049 Capcom vs. SNK 2 EO
050 Godzilla
051 Mortal Kombat: Deadly Alliance
052 Soul Calibur II
053 Super Smash Bros. Melee
054 UFC Throwdown
055 Viewtiful Joe
056 X-Men: Next Dimension

ACTION-ADVENTURE
057 Blood Omen 2
058 Buffy: Chaos Bleeds
059 Eternal Darkness
060 H. P. und der Stein der Weisen
061 H. P. und die K. des Schreckens
062 Hitman 2: Silent Assassin
063 Luigi's Mansion
064 Resident Evil
065 Resident Evil Zero
066 Starfox Adventures
067 Super Mario Sunshine
068 Tom Clancy's Splinter Cell
069 Wario World
070 Worms 3D
071 Zelda: The Wind Waker

JUMP & RUN
072 Billy Hatcher and the Giant Egg
073 Crash Bandicoot: Zorn d. Cortex
074 Der Hobbit
075 Dr. Muto
076 Donald Duck: Phantomias
077 Donald Duck:Quack Attack
078 Looney Tunes: Back in Action
079 Pac-Man World 2
080 Rayman 3: Hoodlum Havoc
081 Sonic Adventure 2 Battle
082 Sonic Mega Collection
083 Ty the Tasmanian Tiger
084 Vexx
085 Wallace & Gromit
086 Zapper

GESCHICKLICHKEIT
087 Bomberman Generation
088 Disney's Magical Mirror
089 Eggo Mania
090 Super Bust-A-Move All Stars
091 Super Monkey Ball
092 Super Monkey Ball 2
093 Tetris Worlds
094 Worms Blast
095 ZooCube

ROLLENSPIEL
096 Baldur's Gate: Dark Alliance
097 Evolution Worlds
098 Gladius
099 Lost Kingdoms
100 Lost Kingdoms 2
101 Phantasy Star Online
102 Skies of Arcadia Legends
103 Summoner: A Goddess Reborn

STRATEGIE
104 Doshin the Giant
105 Pikmin

SIMULATION
106 Die Sims
107 Die Sims brechen aus

RENNSPIEL
108 18 Wheeler
109 ATV: Quad Power Racing 2
110 Big Mutha Truckers
111 Burnout
112 Burnout 2: Point of Impact
113 Crash Nitro Kart
114 Crazy Taxi
115 Drome Racers
116 Extreme-G3
117 F-Zero GX
118 F1 2002
119 F1 Career Challenge
120 Freekstyle
121 Mario Kart: Double Dash!!
122 Micro Machines Explosion
123 MX Superfly
124 NfS: Hot Pursuit 2
125 NfS: Underground
126 Pro Rally 2002
127 Smuggler's Run: Warzones
128 Speed Kings
129 The Italian Job
130 The Simpsons: Hit & Run
131 V-Rally 3
132 Wave Race: Blue Storm
133 Wreckless: Yakuza Missions
134 XGRA

FUSSBALL
135 FIFA Fußball WM 2002
136 FIFA Football 2003
137 FIFA Football 2004
138 ISS 2
139 ISS 3
140 Sega Soccer Slam

AMERICAN SPORTS
141 Madden NFL 2003
142 Madden NFL 2004
143 NBA Courtside
144 NBA Live 2003
145 NBA Live 2004
146 NBA Street Vol. 2
147 NBA 2K3
148 NFL 2K3
149 NFL Street
150 NHL 2003
151 NHL 2004
152 NHL 2K3
153 NHL Hitz 2002
154 NHL Hitz 2003

TRENDSPORT
155 1080° Avalanche
156 Aggressive Inline
157 Dark Summit
158 Dave Mirra Freestyle BMX 2
159 Extreme Skate Adventure
160 Kelly Slater's Pro Surfer
161 Mat Hoffman's Pro BMX 2
162 SSX 3
163 SSX Tricky
164 Tony Hawk's Pro Skater 3
165 Tony Hawk's Pro Skater 4
166 Tony Hawk's Underground
167 Whirl Tour

SPORT (SONSTIGE)
168 Ace Golf
169 Beach Spikers
170 ESPN Int. Winter Sports
171 Harry Potter: Quidditch WM
172 Knockout Kings 2003
173 Outlaw Golf
174 Rocky
175 Tiger Woods PGA Tour 2004

WRESTLING
176 Def Jam Vendetta
177 Legends of Wrestling 2
178 WWE Wrestlemania X8
179 WWE Wrestlemania XIX

GAME BOY ADVANCE

ACTION
180 Beyblade: Ultimate Blader Jam
181 Blackthorne
182 Bomberman Tournament
183 Crouching Tiger
184 DHdR: Die Rückkehr des K.
185 Gekido
186 Spider-Man Mysterio's Menace
187 Spider-Man: The Movie
188 Stuntman
189 Super Ghouls & Ghosts
190 The Scorpion King
191 Turok Evolution
192 Wario Ware

ACTION-ADVENTURE
193 Baphomets Fluch
194 Castlevania: Aria of Sorrow
195 Castlevania: Circle of the Moon
196 Castlevania: Harmony of D.
197 Hamtaro: Ham Ham Heartbreak
198 H. P. u. die K. d. Schreckens
199 007: Alles oder Nichts
200 Metroid Fusion
201 Rainbow Six: Rogue Spear
202 Spyro: Season of Flame
203 Zelda: A Link to the Past
204 The Lost Vikings
205 Tom Clancy's Splinter Cell
206 Tomb Raider: The Prophecy

BEAT 'EM UP
207 Barbarian
208 Bruce Lee
209 Final Fight One
210 Mortal Kombat: Deadly Alliance
211 Street Fighter Alpha 3
212 Super Street Fighter II
213 Tekken Advance

EGO-SHOOTER
214 Doom (GBA)
215 Doom II (GBA)
216 Duke Nukem Advance
217 Ecks vs. Sever
218 Ecks vs. Sever 2

SPORT
219 Boxing Fever
220 Droopy Tennis Open
221 FIFA Football 2003
222 FIFA Football 2004
223 FILA Decathlon
224 Tennis Masters Series 2003
225 Virtua Tennis

GESCHICKLICHKEIT
226 Bomberman Max 2 Red/Blue
227 Chu Chu Rocket
228 Kuru Kuru Kururin
229 Namco Museum
230 Pac Man Collection
231 Pinball Challenge Deluxe
232 Pokémon Pinball
233 Puyo Pop
234 Rampage Puzzle Attack
235 Sonic Pinball Party
236 Super Monkey Ball Jr.
237 Super Puzzle Fighter 2

JUMP & RUN
238 Banjo-Kazoole: Gruntys Rache
239 Biene Maja
240 Crash Bandicoot 2: N-Tranced
241 Crash Bandicoot XS
242 Der König der Löwen
243 Disney's Magical Quest 2
244 Donkey Kong Country
245 Earthworm Jim
246 Earthworm Jim 2
247 Kirby: Nightmare in Dreamland
248 Klonoa: Empire of Dreams
249 Peter Pan: Neue Abenteuer
250 Rayman 3: Hoodlum Havoc
251 Rayman Advance
252 Sonic Advance
253 Sonic Advance 2
254 Spyro Adventure
255 Super Mario Advance
256 Super Mario Advance 2
257 Super Mario Advance 3
258 Super Mario Advance 4
259 Wario Land 4

RENNSPIEL
260 Colin McRae Rally 2.0
261 F-Zero: Maximum Velocity
262 GT Advance 2 Rally Racing
263 GT Advance 3
264 Konami Crazy Racers
265 Mario Kart Super Circuit
266 Top Gear Rally
267 V-Rally 3

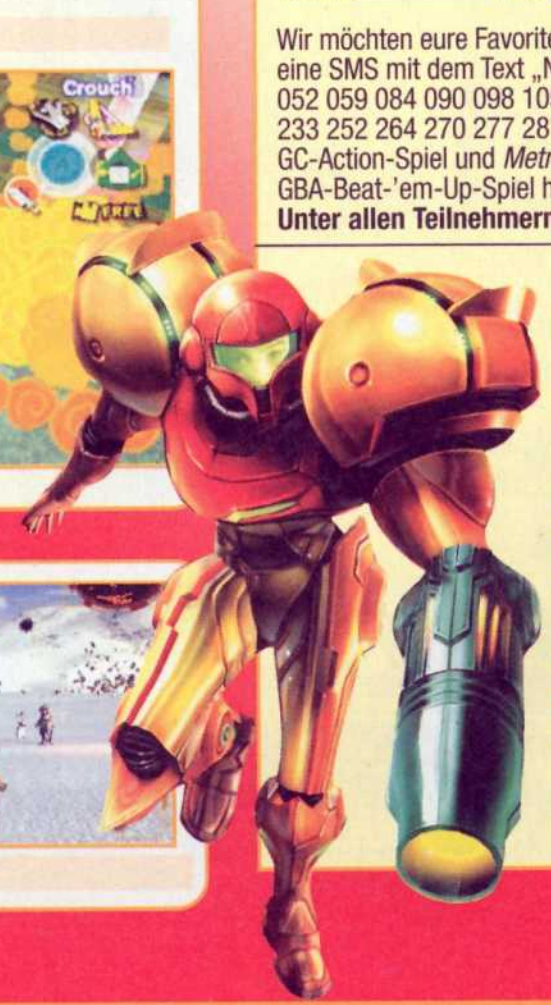
ROLLENSPIEL
268 Breath of Fire
269 Breath of Fire 2
270 Dokapon
271 Golden Sun
272 Golden Sun 2
273 Mario & Luigi: Superstar Saga
274 Phantasy Star Collection
275 Pokémon Rubin & Saphir
276 Shining Soul

SIMULATION
277 Creatures
278 Sim City 2000

STRATEGIE
279 Advance Wars
280 Advance Wars 2
281 Final Fantasy Tactics Advance
282 Onimusha Tactics

TRENDSPORT
283 Dave Mirra Freestyle BMX 2
284 Tony Hawk's Pro Skater 3
285 Tony Hawk's Pro Skater 4
286 Tony Hawk's Underground

Wir möchten eure Favoriten auf beiden System wissen. Dazu müsst ihr uns einfach eine SMS mit dem Text „NZ 19 Spielenummern" schicken. Beispiel: „NZ 19 014 040 052 059 084 090 098 105 107 117 140 150 167 173 176 185 197 209 217 225 233 252 264 270 277 281 285". In diesem Beispiel hättet ihr u. a. *Ikaruga* als bestes GC-Action-Spiel und *Metroid Prime* als besten GC-Ego-Shooter gewählt. Als bestes GBA-Beat-'em-Up-Spiel hättet ihr euch für *Final Fight One* entschieden.
Unter allen Teilnehmern verlosen wir 10 GC-Spiele und 10 GBA-Spiele.



D: 81114 € 0,49*/SMS Alle Netze!
(*VF-D2-Anteil € 0,12)
CH: 72444 sfr 0,70/SMS
A: 0900 101010 € 0,60/SMS

Oder ruf uns einfach an:
D: 0190 658 651 € 0,41/Min.
CH: 0901 210 212 sfr 0,50/Min.

Oder schicke eine Postkarte mit den Nummern deiner Favoriten an:

N-ZONE COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: NZ 19
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Leser aus Österreich können derzeit nur per SMS oder Postkarte teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec Media AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Teilnahmeschluss ist der 29. Februar.

Das große Neujahrsgewinnspiel

Macht mit und gewinnt Preise im Wert von **über 6.500 Euro!**

INFO GEWINNSPIEL

Um an unserem Neujahrsgewinnspiel teilnehmen zu können, müsst ihr **keine Fragen beantworten**. Schickt uns einfach eine SMS mit dem Text „NZ 17“ an folgende länderspezifische Nummern:

D: 81114, € 0,49*/SMS
Alle Netze!
(* VF-D2-Anteil € 0,12)
CH: 72444,
sfr 0,70/SMS
A: 0900 101010,
€ 0,60/SMS

Oder ruft uns einfach an:
D: 0190 658 650,
€ 0,41/Min.
CH: 0901 210 211,
sfr 0,50/Min.

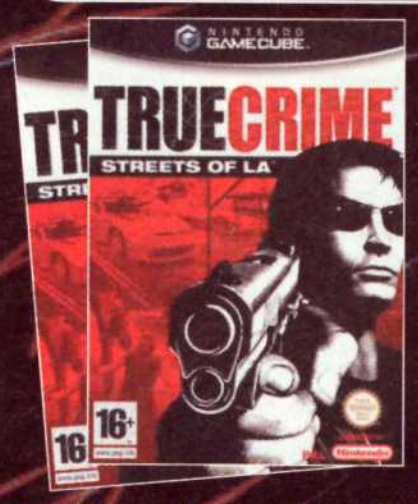
Oder schickt eine Postkarte an:

N-ZONE

COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: NZ 17,
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

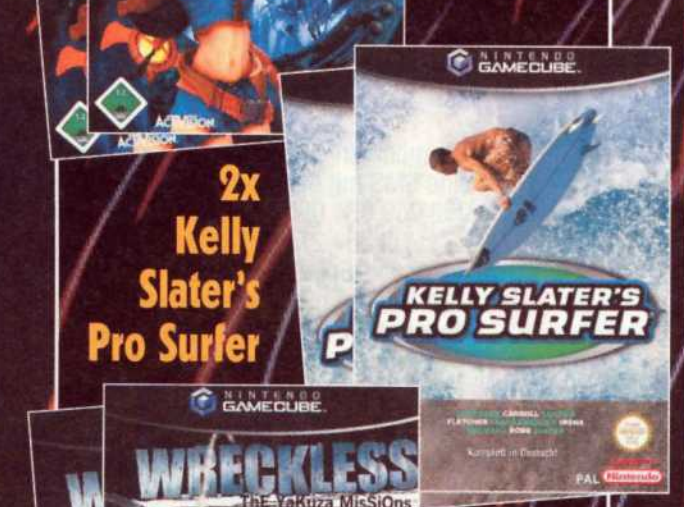
Leser aus Österreich können derzeit leider nur per Postkarte oder SMS teilnehmen.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch.
Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.
Teilnahmeschluss ist der 28. Januar 2004.

ACTIVISION

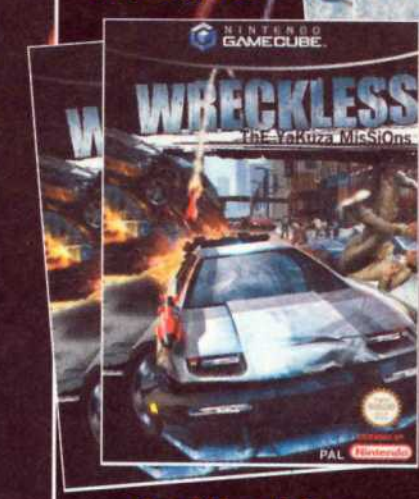


2x True Crime: Streets of L.A.

2x Lost Kingdoms II



2x Kelly Slater's Pro Surfer



2x Wreckless: The Yakuza Missions

EA GAMES

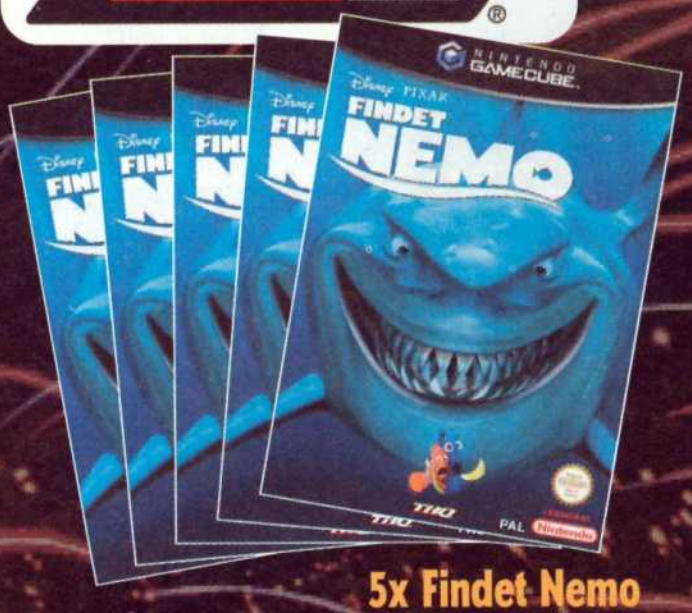
5x Need for Speed: Underground

5x Herr der Ringe – Die Rückkehr des Königs

5x NFL Street

Außerdem (ohne Abbildung):
1x Kapuzenpullover Need for Speed + Herr-der-Ringe-Figur

THQ



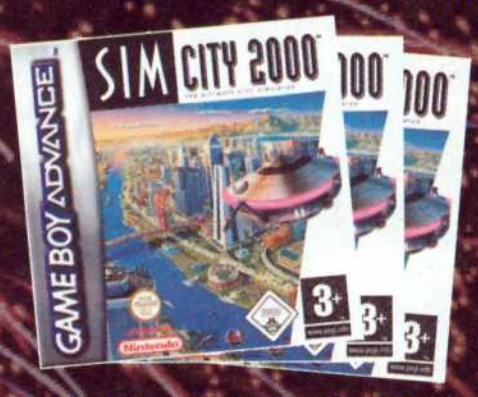
5x Findet Nemo

3x Star Wars: Flight of the Falcon (GBA)

3x Buffy: Im Bann der Dämonen – König Darkhuls Zorn (GBA)

3x Power Rangers Ninja Storm (GBA)

3x Banjo-Kazooie: Gruntys Rache (GBA)



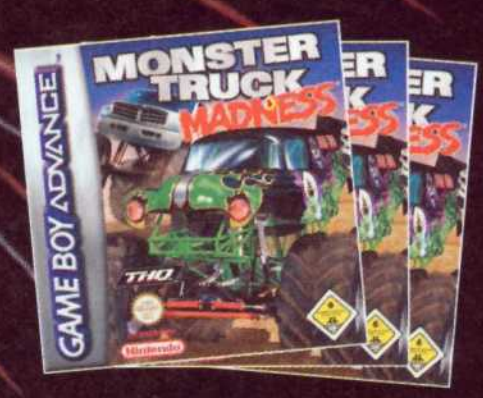
3x Sim City 2000 (GBA)

3x Lego Bionicle (GBA)

3x Sonic Pinball Party (GBA)

3x Hot Wheels World Race (GBA)

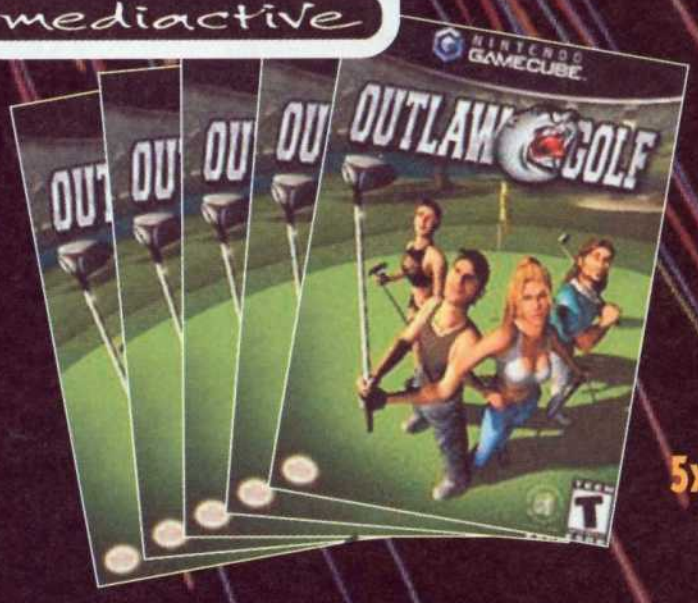
3x Oddworld: Munch's Oddysee (GBA)



3x Monster Truck Madness (GBA)

Außerdem (ohne Abbildung):
- 5x Findet-Nemo-T-Shirts
- 5x Findet-Nemo-Seife
- 5x Findet-Nemo-Poster
- 5x Findet-Nemo-Block
- 5x Star-Wars-Action-Figuren

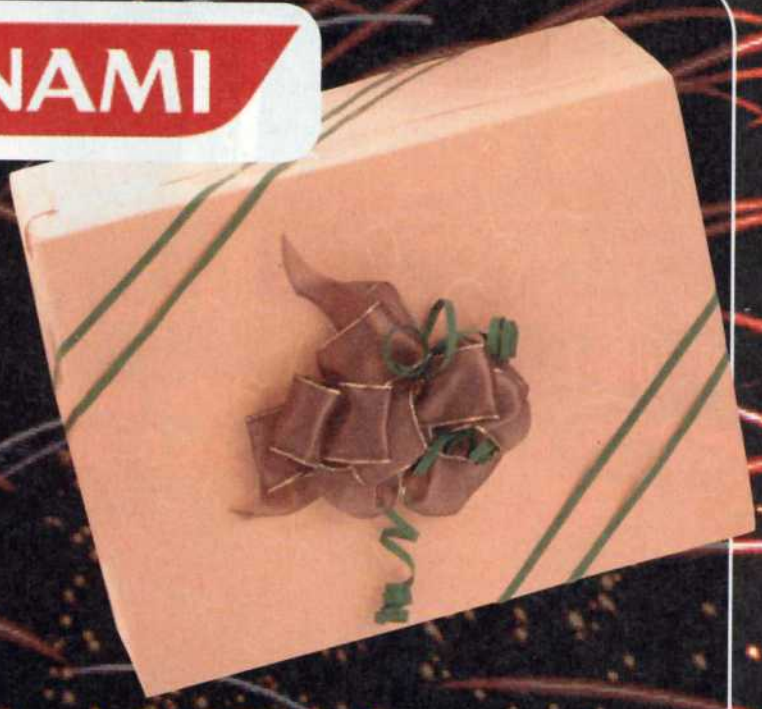
TDK mediactive



5x Outlaw Golf

1x GameCube

KONAMI



Ein Überraschungspaket von Konami, bestehend aus 15 Spielen!

UBISOFT™

3x Splinter Cell

3x Largo Winch

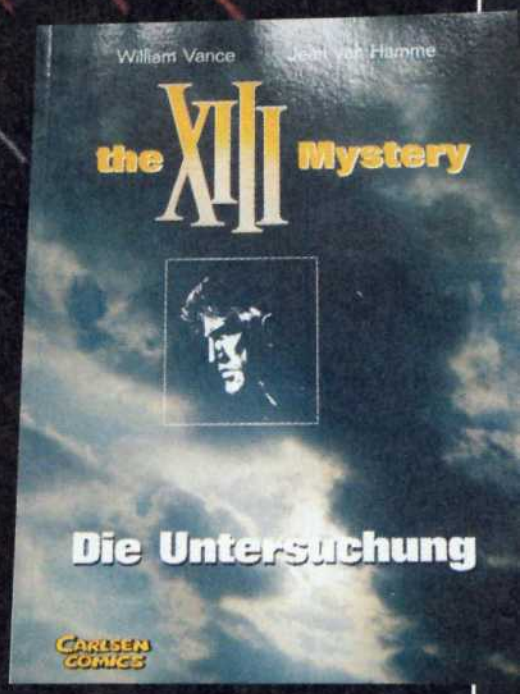
Logitech

10x Force Feedback Wheel mit Pedalen

3x Speed Challenge

3x Ghost Recon

3x XIII-Uhr



10x XIII-Comics

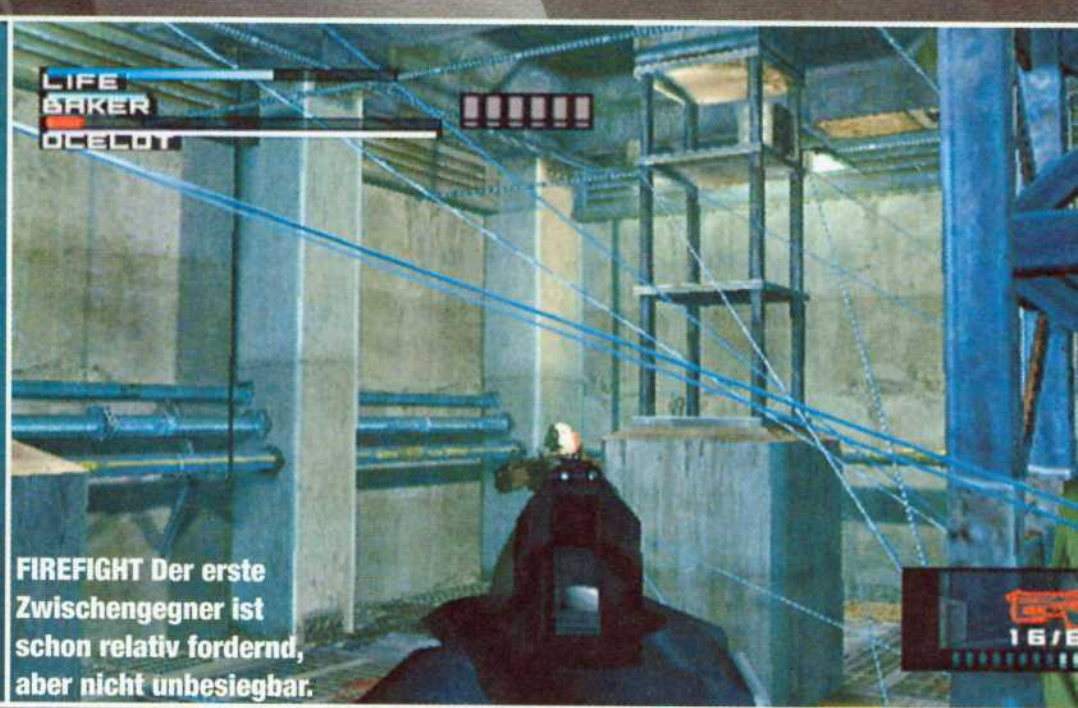
Außerdem (ohne Abbildung):
10x XIII-Soundtracks
10x XIII-Post-it
2x XIII-Stressflasche

VORSCHAU

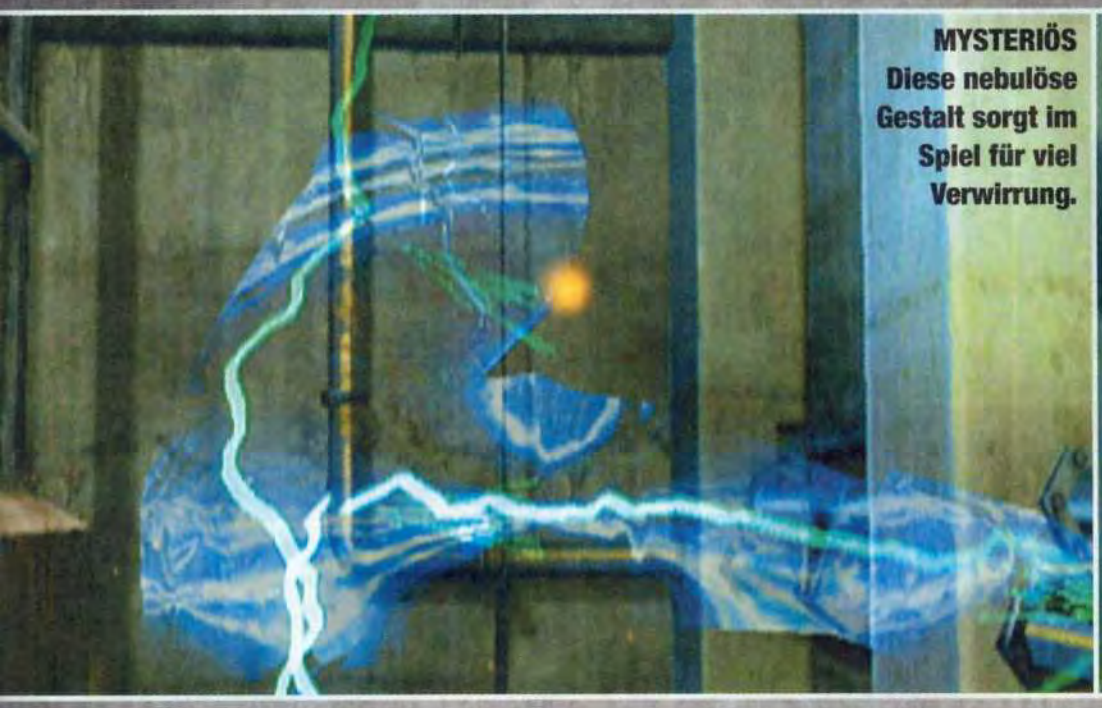
Metal Gear Solid
The Twin Snakes

Konamis Stealth-Abenteuer handelt von hinterlistigen Schlangen und ihren Zwillingen.

DETAILLIERT Mit dem Fernglas kann jedes Objekt ganz nah herangeholt werden.



FIREFIGHT Der erste Zwischengegner ist schon relativ fordernd, aber nicht unbesiegbar.



MYSTERIÖS Diese nebulöse Gestalt sorgt im Spiel für viel Verwirrung.

FILMREIF Die neuen Zwischensequenzen sind schon jetzt eine absolute Augenweide.

Nach der Ankündigung eines Remakes von *Metal Gear Solid* für den GameCube richten sich natürlich sämtliche Augen und Ohren auch auf die kleinste Information. Wir wurden diesen Monat mit einer spielbaren Preview-Version überrascht und lassen es uns nicht nehmen, euch über unsere ersten Eindrücke vom Spiel zu unterrichten. Schauplatz ist die einsame Insel Shadow Moses Island, auf der sich eine atomare Entsorgungseinrichtung befindet und die von einer terroristischen Gruppe besetzt wird.

LEICHE HER, SONST KRACHT'S

Die kriminellen Subjekte verlangen die Aushändigung der sterblichen Überreste von Big Boss, einem legendären Soldaten, der als größter Kämpfer des 20. Jahrhunderts verehrt wird. Falls dies nicht geschieht, drohen sie eine Atomwaffe abzufeuern. So weit die Einleitung und der ausschlaggebende Grund für Solid Snake, sich in eine gefährliche Ein-Mann-Mission zu stürzen. Wie beim PS-Original landet der Spieler in der Rolle von Solid am Landungsdock der Anlage und muss zu einem Aufzug, der ihn zum eigentlichen Hauptteil der Einrichtung bringt, schleichen. Gleich zu Beginn werden die Änderungen im Gameplay ersichtlich. War es beim Original noch möglich, einfach draufloszulaufen und einen Soldaten nach dem anderen auszuschalten, muss man jetzt erheblich mehr Vorsicht an den Tag legen. Die Gegner hören den Charakter, sobald er beispielsweise über eine stählerne Oberfläche rennt, und verfolgen unerbittlich die Quelle des Geräusches. Weiterhin ist die Möglichkeit, sich an einem Geländer festzuhalten, auch ein Element, das bei der Bewältigung einzelner Abschnitte Abwechslung ins Spiel bringt: Nachdem man den Helikopterlandeplatz erfolgreich hinter sich gelassen hat, stehen dem Spieler zwei Wege zur Verfügung, um in den nächsten Raum – den Tank-Hangar – zu gelangen. Entscheidet man sich für den obe-

GANZ BÖSE SACHEN Im Atomlager ist das Schießen zu Solids Leidwesen verboten.

INFO **NICHTS FÜR KINDER**

The Twin Snakes nur für Erwachsene?

Neben der Hintergrundgeschichte sind auch die Zwischensequenzen nicht gerade kindgerecht.

Aus dem Original hat vieles seinen Weg ins Remake gefunden. Die Hintergrundgeschichte oder die Umgebungen waren beispielsweise in der Form auch schon 1999 zu bewundern. Bei den Zwischensequenzen haben sich die Entwickler aber sehr viel Mühe gegeben: Diese wurden nicht nur neu geschnitten und so in ein neuzeitliches Design verpackt, sondern auch sehr cineastisch und „erwachsen" gestaltet. Auf den folgenden Bildern könnt ihr euch einen kleinen Eindruck davon machen.

GESCHNETZELTES Der mysteriöse Ninja hat anscheinend einen schlechten Tag und lässt dies die armen Soldaten auch spüren.

ERSTE HILFE Das hat Revolver Ocelot davon, wenn er sich an wehrlosen Geiseln vergreift. Vielleicht lernt er seine Lektion.

PATTSITUATION Revolver Ocelot ist ein gefährlicher Gegner für Solid Snake.

NA, NA, NA! Wer wird denn hier fummeln? Ihr müsst erst die Welt retten, dann könnt ihr loslegen.

PSYCHO Beim Kampf mit diesem durchgeknallten Gesellen ist äußerste Vorsicht geboten.

TRAMPELPFAD Hier muss man den Fußstapfen folgen, sonst endet das Abenteuer sehr abrupt.

ren Lüftungsschacht, so kann man sich dort einfach über das Geländer schwingen und schon ist man eine Ebene tiefer.

ORDNUNG IST DAS HALBE LEBEN

Das Wegschaffen überwältigter Feinde ist das nächste neue Feature. Da im Original erledigte Soldaten an Ort und Stelle verschwanden, brauchte man sich über deren Entsorgung keine Gedanken zu machen. In *Twin Snakes* bleiben die Körper sichtbar und sobald ein Kollege über den armen Tropf stolpert, löst er natürlich Alarm aus. Um dies erfolgreich zu verhindern, kann man sie zum Beispiel in Schränken verstauen. In *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* für die PS2 war es auch das erste Mal möglich, in der Ego-Perspektive die Waffe zu zücken und einen Soldaten auszuschalten. Genau dies ist auch in *The Twin Snakes* der Fall und eröffnet neue Möglichkeiten, die Terroristen auszuschalten oder sich in den Umgebungen umzuschauen und zurechtzufinden. Ein erweitertes Waffenarsenal und neue Gegenstände komplettieren die sehr gute spielerische Frischzellenkur. In grafischer Hinsicht hätten die Jungs von Silicon Knights etwas mehr leisten können. Bei schnellen Perspektivwechseln kommt die Grafik-Engine noch etwas ins Stocken und die Texturen sind ein wenig verwaschen. Von überragender Qualität sind die neu geschnittenen Zwischensequenzen. Die Entwickler haben hier die beste Arbeit geleistet. Übrigens könnt ihr euch auf unserer Homepage www.n-zone.de Videos von der Preview-Version anschauen.

UDO CRNJAK

VORSCHAU

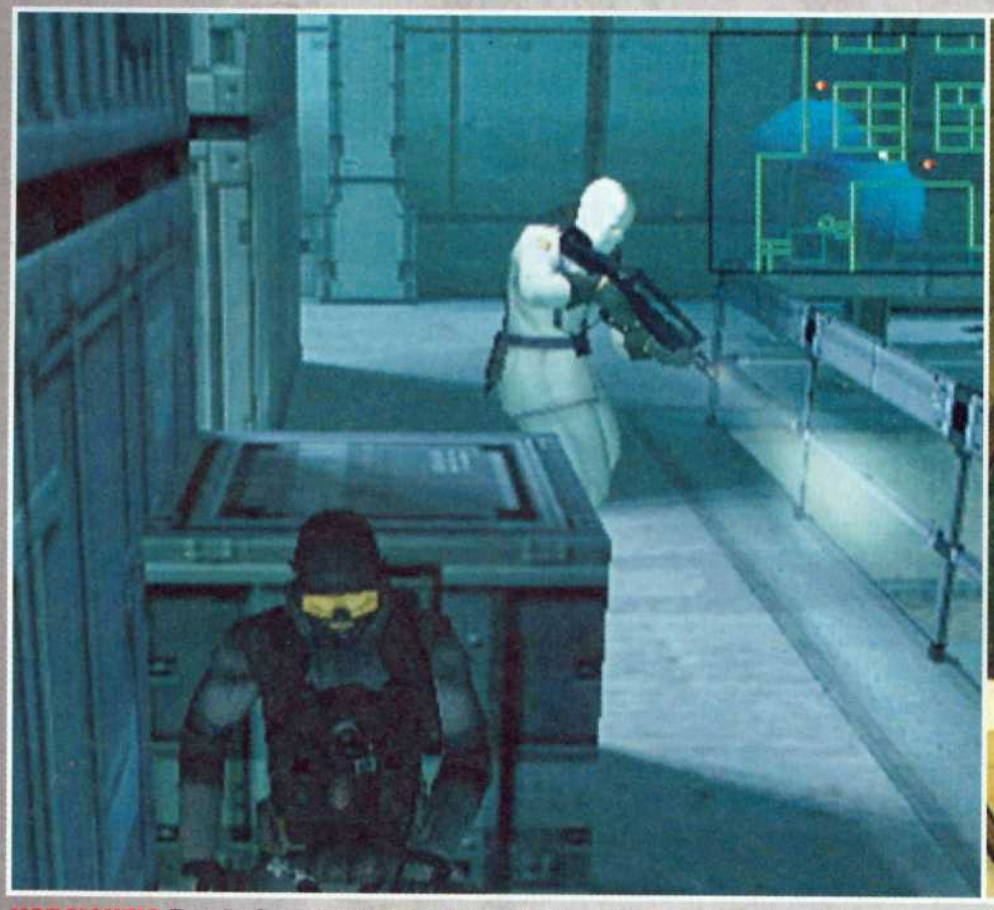
THE TWIN SNAKES

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Silicon Knights
Internet:	www.konami-europe.com
Spieler:	1
Termin:	Anfang März

EINSCHÄTZUNG

SUPER

„Nach den **ersten Spieleindrücken** ist eigentlich schon gewiss: Dieses Spiel wird mit Sicherheit ein Hit!"



VORSICHTIG Der Anfang ist bei weitem nicht mehr so einfach wie im Original und benötigt wesentlich mehr Vorsicht und Fingerspitzengefühl.

HUNDSGEMEIN Nicht mal beim Pinkeln sind die bösen terroristischen Soldaten sicher, wenn sich Solid Snake in der Nähe aufhält.

KLAMMERAFFE
Dieses neue Feature ist sehr nützlich.

Die Tricks der Schlangenbeschwörer

Oder wie man eine **Legende am Leben** hält!

Nicht genug, dass wir eine spielbare Version zu Solid Snakes exklusivem GameCube-Auftritt bekamen. Wir hatten sogar die Gelegenheit, ein wenig mit Scott Dolph, seines Zeichens PR und International Product Manager bei Konami Computer Entertainment Japan, zu plaudern und ihm einige Informationen zu entlocken. Lest im Folgenden, was er zu erzählen hatte.

N-ZONE: *Metal Gear Solid: The Twin Snakes* bietet die gleichen spielerischen Elemente wie *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* auf der PlayStation 2. Hatten Sie irgendwelche Probleme, diese Gameplay-Teile an das Umfeld von *Metal Gear Solid* anzupassen?
SCOTT DOLPH: Ja, die hatten wir tatsächlich. Zum Beispiel mussten wir das Leveldesign etwas abändern, damit sich Solid Snake auch an Geländern herunterhängen lassen kann. Aber auch die Integration der Betäubungspistole machte uns einige Schwierigkeiten. So kann Snake Meryl mit dieser Waffe treffen, wenn sie ihn durch die Basis führt.

N-ZONE: Ist es für Sie aufregend, an der Entwicklung eines *Metal Gear Solid*-Spiels beteiligt zu sein?
SCOTT DOLPH: Das Wissen im Nacken, dass so viele Fans einem *Metal Gear Solid*-Spiel entgegenfiebern, sorgt für eine Menge Druck. Allerdings ist das Testspielen des Titels während der Entwicklungsphase auch sehr, sehr spaßig. Besonders wenn die gegnerischen Soldaten total wirre Sachen machen, bevor die künstliche Intelligenz der Einheiten von den Entwicklern richtig eingestellt wurde.

N-ZONE: Wie eng ist die Zusammenarbeit von Ihnen mit den Original-Entwicklern von *Metal Gear Solid*?
SCOTT DOLPH: Die Polygon-Demo-Sequenzen, zum Beispiel die Zwischensequenzen, wurden komplett vom Original-*Metal Gear Solid*-Team erstellt.

„Wir haben viele nette kleine Dinge hinzugefügt."

Es herrscht sehr viel Interaktion zwischen den Teams, die ihren Sitz in Kanada und in Japan haben. Mitarbeiter aus Japan haben auch tatsächlich einige Monate in Kanada verbracht, um sehr eng mit Silicon Knights zusammenarbeiten zu können.

N-ZONE: Haben Sie auch genügend Freiraum bei der Entwicklung von *Metal Gear Solid: The Twin Snakes*?
SCOTT DOLPH: Da *The Twin Snakes* ein Remake eines bereits existierenden *Metal Gear*-Spiels ist, hatten wir während der Entwicklung nicht so viel Freiraum. Es sollte am Ende *Metal Gear Solid*, gepaart mit all den spielerischen Elementen aus *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*, herauskommen. Jedoch haben wir viele nette kleine Dinge hinzugefügt, die in dieser Form im Originalspiel nicht vorhanden waren.

N-ZONE: Leider wird die im Vorfeld geplante Verbindungsmöglichkeit zwischen dem GBA und dem GC bei *Metal Gear Solid: The Twin Snakes* nicht umgesetzt. Wieso haben Sie so entschieden?
SCOTT DOLPH: Das war leider eine Entscheidung, die erst im Laufe der späteren Entwicklungsphase getroffen wurde. Hätten wir insgesamt mehr Zeit zur Verfügung gehabt, wäre das Connectivity-Feature zwischen GBA und GC noch mit dabei.

N-ZONE: *The Twin Snakes* wird einige brandneue Zwischensequenzen beinhalten. Werden sie in In-Game-Grafik dargestellt oder bekommen wir gerenderte Sequenzen zu Gesicht?
SCOTT DOLPH: Die Zwischensequenzen werden zu 100 Prozent in In-Game-Grafik dargestellt werden. Davon ausgenommen sind natürlich die realen Filmszenen. Es wird also keine gerenderten Sequenzen geben.

N-ZONE: Denken Sie, dass der GameCube mehr Spiele von der Art eines *Metal Gear Solid: The Twin Snakes* braucht? Viele Menschen denken ja immer noch, dass der GC eine Kiddy-Konsole ist.
SCOTT DOLPH: Ja, wir denken in der Tat, dass es mehr Spiele geben sollte, die auch ausschließlich für ein erwachsenes Publikum konzipiert sind. Dies würde dem GameCube auf jeden Fall dazu verhelfen, sein Kiddie-Image zu verlieren und zu einer Konsole für Erwachsene und Kinder zu werden.

N-ZONE: Wird die fertige europäische Version des Spiels vollständig synchronisiert und lokalisiert sein? Oder bekommen wir es mit Untertiteln zu tun?
SCOTT DOLPH: *Metal Gear Solid: The Twin Snakes* wird in der europäischen Version englische Sprachausgabe haben und von mehrsprachigen Untertiteln unterlegt sein.

N-ZONE: Vielen Dank für das Interview!

Killer 7

Makabere Konsolenkost für erwachsene Spieler.

Viel zu oft ist man der bösartigen und vor allem unwahren Behauptung ausgesetzt, für den GameCube gäbe es nur Kinderspiele. Falls euch wieder mal einer eurer Freunde mit diesem Statement nervt, könnt ihr ihm mit *Killer 7* sofort den Wind aus den Segeln nehmen. Neben *Resident Evil 4* hat Capcom nämlich noch ein weiteres heißes Eisen im Feuer. Mitverantwortlich zeichnet niemand Geringeres als Shinji Mikami, der berühmte *Resident Evil*-Schöpfer, dem die Videospielwelt unter anderem *Devil May Cry* (PS2) und *P.N.03* (GC) verdankt. Die Grundidee für das Spiel ist nicht ganz neu: Ähnlich wie in *Hitman* schlüpft ihr in die Rolle eines eiskalten Auftragskillers – mit dem Unterschied, dass der 65-jährige Harman Smith an den Rollstuhl gefesselt ist. Smith leidet unter einer schweren Form von Schizophrenie, die ihn dazu befähigt, in sieben unterschiedliche Persönlichkeiten zu schlüpfen (siehe nebenstehenden Extrakasten) und sich deren Fähigkeiten zunutze zu machen.

DIE WELT AM RANDE DES ABGRUNDS

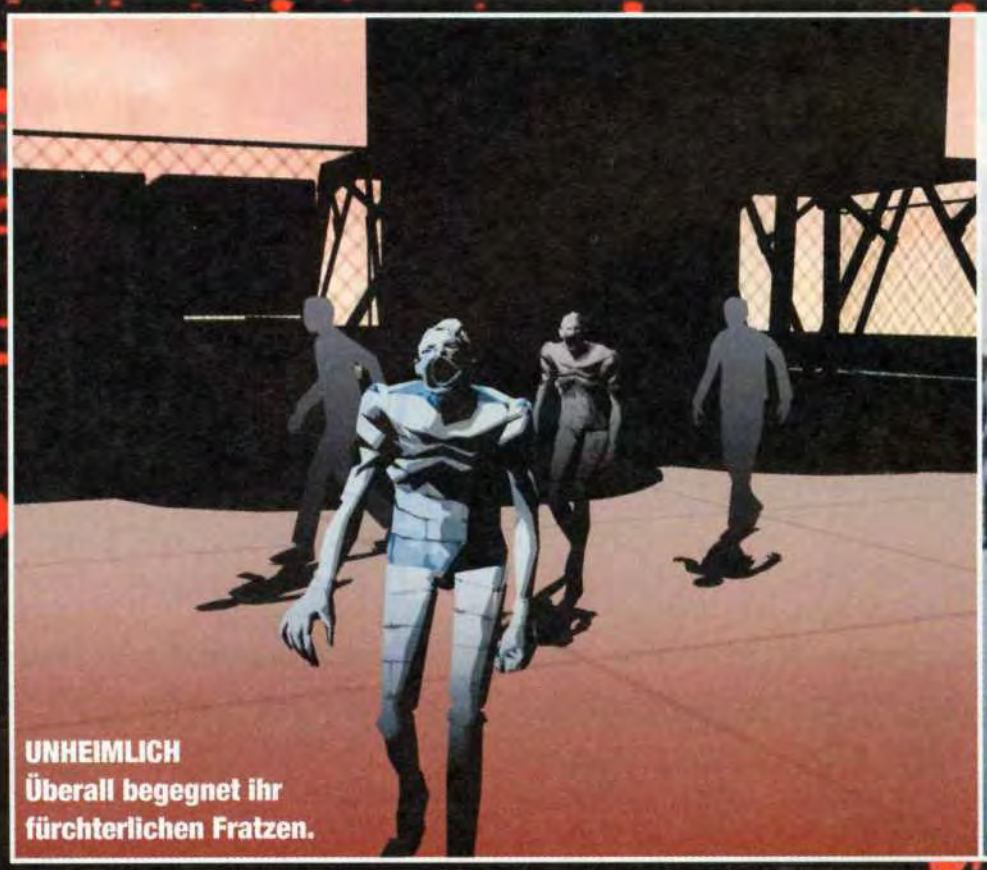
Die Geschichte spielt in naher Zukunft, in der die Welt durch eine finstere Armee bedroht wird und deren gewissenloser Anführer Kun Lan sich anschickt, die Menschheit durch Gedankenkontrolle in seine Gewalt zu bringen. Überall tauchen plötzlich Menschen mit verstörten, vollkommen verzerrten Gesichtern auf: eine Nebenwirkung von Kun Lans telepathischen Kräften. Mit der Zeit übernehmen diese Geschöpfe der Hölle sogar ganze Städte. Das Schrecklichste daran ist, dass all diese Fratzen den unnachgiebigen Drang verspüren, jedes in ihrer Nähe befindliche Lebewesen zu töten. Selbst Suzy, Harman Smiths große Liebe, fällt den eiskalten Schlächtern schließlich zum Opfer. Um des Terrors Herr zu werden, schwört sich Smith, Kun Lan und sein Gefolge zu vernichten. Smiths Krankheit kommt euch dabei zugute, denn wenn ihr die Steuerung über ihn übernehmt, dürft ihr beliebig zwischen seinen verschiedenen Egos hin und her schalten. Intelligentes Abwägen, welche Identität der Schlüssel zum Erfolg sein könnte, ist dabei das A und O.

MAKABER, STYLISCH, INNOVATIV

Euch erwartet aber nicht nur storytechnisch ein innovatives Schmankerl, auch die Grafik wird im mittlerweile sehr beliebten Cel-Shading-Look dargestellt. Wer der Meinung ist, dieser Grafikstil wäre für ein derartiges Spiel

WENIGER IST MEHR
Auf Texturen wurde zum Großteil absichtlich verzichtet.

VOLLTREFFER
Dem Fadenkreuz sei Dank: echt saubere Arbeit!



UNHEIMLICH
Überall begegnet ihr fürchterlichen Fratzen.

KILLER-KOMMANDO Kun Lans mordende Knechte verbreiten sich wie eine Seuche.

nicht geeignet, liegt damit absolut falsch. Denn gerade dieser Stil lässt das Spiel noch erheblich makabrer erscheinen. Selbst die Umgebungen wurden farblich so gewählt, dass die Darstellung der Gewalt noch erschreckender erscheint. So wurden in blutigen Szenen die Hintergründe in unauffälligen, blassen Farben dargestellt, während der Lebenssaft in sattem Rot unweigerlich kontrastreich ins Auge sticht. Angesichts der mehr als offensichtlichen Verherrlichung von Gewalt wird das Spiel mit großer Wahrscheinlichkeit aber nur für erwachsene Spieler zugänglich sein. *Killer 7* wird übrigens – genau wie die *Resident Evil*-Reihe – ausschließlich für den GameCube erscheinen.

KERSTIN SPRINGER

VORSCHAU
KILLER 7

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Capcom
Internet:	www.capcom.com
Spieler:	1
Termin:	2004

EINSCHÄTZUNG
SEHR GUT

„Makaberes, blutiges und vor allem **innovatives Konsolenfutter** mit offensichtlichem Potenzial"

SPRITZIG Auch diese Dame hat ein paar Flecken auf ihrem feschen Kleidchen.

INFO DIE SMITH-ALLIANZ

Ultraschizophren!

Capcom lässt euch in die Haut von sieben abgefahrenen Persönlichkeiten mit individuellen Stärken und Schwächen schlüpfen.

Galusian Smith: Neben hellseherischen Fähigkeiten erkennt er zudem blitzschnell die Schwachpunkte seiner Gegner.

Mask de Smith: Immer bis an die Zähne bewaffnet, ist er außerdem in der Lage, seine wahre Identität durch Tarnungen zu verbergen.

Dan Smith: Er beherrscht Telekinese und kann dadurch sogar auch abgefeuerte Kugeln in eine andere Richtung leiten.

Coyote Smith: Für ihn bedeuten verschlossene Türen absolut kein Hindernis, schließlich kann er durch Wände gehen.

Kaede Smith: Sie ist die einzige weibliche Persönlichkeit. Ihre Stärke liegt darin, dass ihr niemand zutraut, ein eiskalter Killer zu sein.

Kevin Smith: Als einzig eigenständige Persönlichkeit besitzt er allein den Schlüssel zu Harmans Vergangenheit.

RUTSCHGEFAHR Wenn Dan Smith seine Fähigkeiten einsetzt, fließt der rote Lebenssaft regelrecht in Strömen.

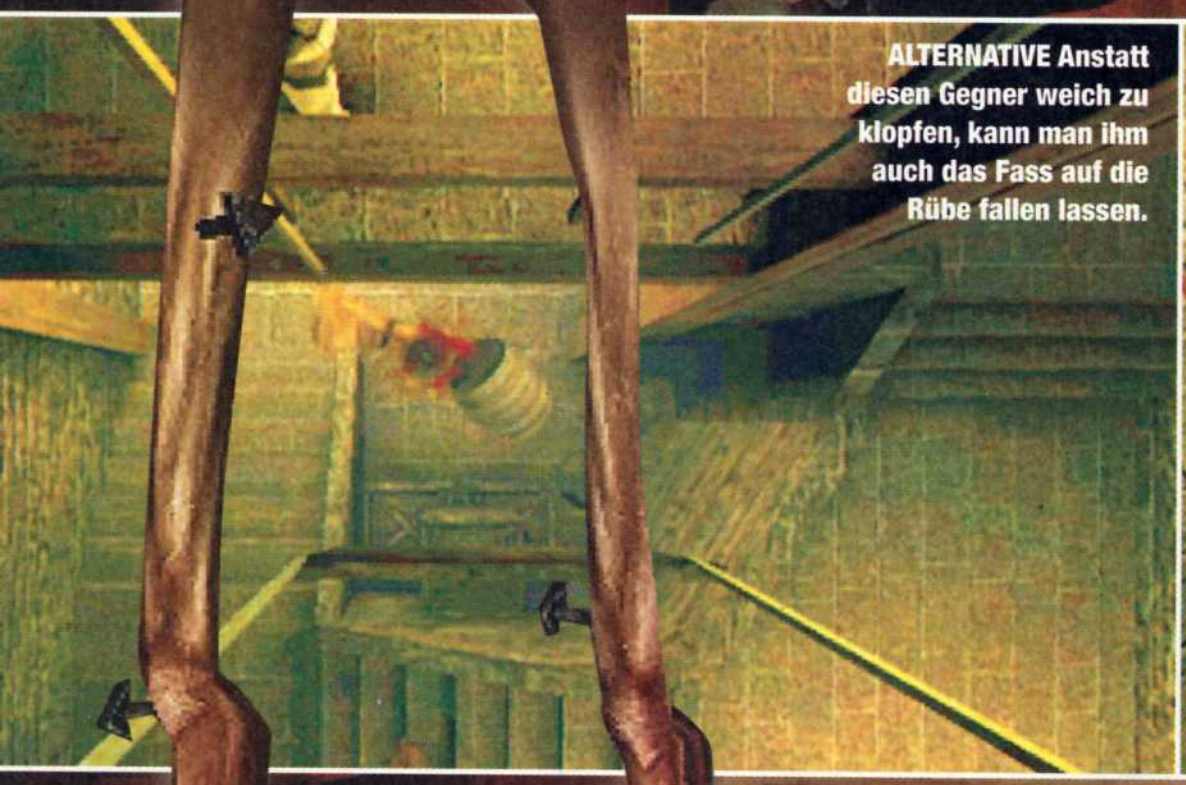
Knights of

Das war also das finstere Mittelalter. **Beängstigend und düster.**

Wer hätte das gedacht! Als TDK auf der E3 sein neues Spiel vorstellte, war das fachkundige Presse-Publikum erst einmal voll von der Rolle. Mit einem Titel von so überraschend guter Qualität hätte mit Sicherheit keiner gerechnet. *Knights of the Temple* verfügt über viele Elemente, die nötig sind, um ein richtig gutes Spiel zu werden. Die ziemlich düstere Hintergrundgeschichte ist zeitlich im tiefsten Mittelalter, zur Zeit der Kreuzzüge, angesiedelt.

DIE KIRCHE IST BÖSE

Ein teuflischer Bischof entführt kurzerhand eine mit übersinnlichen Kräften ausgestattete Frau und möchte mit ihrer Hilfe das Tor zur Hölle öffnen und so die gesamte Welt unterjochen. Doch ein tapferer Tempelritter stellt sich ihm in den Weg und macht sich auf, die holde Jungfer zu retten. Auf seinem Weg begegnet er nicht nur menschlichen Widersachern, die sich auf die dämonische Seite des Geistlichen gestellt haben,



ALTERNATIVE Anstatt diesen Gegner weich zu klopfen, kann man ihm auch das Fass auf die Rübe fallen lassen.

VIELE RITTER Im Laufe des Spiels variieren die Erscheinungsbilder der Gegner sehr häufig.

the Temple

sondern auch auf viele Kreaturen, die direkt aus der Hölle zu stammen scheinen. Egal mit welchem Gegner man es aufnehmen muss, die Figuren bewegen sich genauso, wie man es erwarten würde. Ein bis unter den Helm gepanzerter und mit einem mächtigen Zweihänder ausgestatteter Ritter stapft träge und langsam auf uns zu, um angestrengt keuchend und stöhnend mit seinem Schwert auf uns einzuschlagen. Untote Angreifer hingegen schlurfen scheinbar benommen durch die Gegend und lassen die Gliedmaßen baumeln. Die Animationen sind den Entwicklern wirklich sehr gut gelungen und werten so die ansonsten simplen Hack&Slay-Passagen richtig gut auf.

SCHLAGVIELFALT

Um den Kämpfen zusätzliche Würze zu verleihen, kann man im Laufe des Spiels auf eine Vielzahl an Schlagkombinationen zurückgreifen. Diese müssen allerdings erst Stück für Stück erlernt werden. Genau wie die Attacken mit den unterschiedlichen Waffen fügt man zu bestimmten Zeitpunkten auch diverse Zauber seinem Repertoire hinzu, die man dann entweder im Angriff oder in der Verteidigung einsetzen kann. Ab und an auftretende Rätsel- und Schalter-Elemente bringen etwas Abwechslung in das stimmungsvolle Kampfgeschehen, auch wenn sie nicht gerade sehr anspruchsvoll sind. Was den Titel ebenfalls vom Software-Allerlei abhebt, ist die überaus gelungene Atmosphäre. Düstere und dem mittelalterlichen Szenario angepasste Musikstücke lassen eine drückende Stimmung aufkommen. Unterstützt wird dies auch noch durch die gute Architektur der Umgebung. Genauso stellt man sich das finsterste Zeitalter der Menschheit vor. Zudem ergeben sich aufgrund von festen Kamerawinkeln, die allerdings immer einen guten Überblick bieten, oftmals richtig coole Kampfszenen, denen man einen filmischen Touch nicht absprechen kann. Die Geschichte wird in Zwischensequenzen mit lippensynchroner Sprachausgabe weitererzählt. Bei der uns vorliegenden Preview-Version machte die Grafik insgesamt schon einen guten Eindruck, auch wenn klar ersichtlich ist, dass noch einiges an Feintuning zu erledigen ist. Auch die Kollisionsabfrage und das Gegnerverhalten lassen an manchen Stellen noch zu wünschen übrig. Wir sind uns jedoch sicher, dass diese für dieses Stadium vertretbaren Ungereimtheiten bis zur finalen Version behoben sein werden. Uns erwartet somit ein sich von der restlichen Action-Einheitskost abhebender, interessanter Titel, der durchaus das Zeug zum Überraschungshit hat.

UDO CRNJAK

VORSCHAU
KNIGHTS OF THE TEMPLE

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	TDK Mediactive
Entwickler:	Starbreeze
Internet:	www.knightsofthetemple.com
Spieler:	1
Termin:	Februar

EINSCHÄTZUNG
SEHR GUT

„Zum Frühlingsanfang erwartet uns ein **atmosphärisch dichter** Fantasy-Action-Titel mit sehr hübscher Optik."

TODESSTOSS Gleich tritt dieser fehlgeleitete Mönch seinem Schöpfer gegenüber.

BIST DU IRRE? Dieser Geselle hat wohl eindeutig den Verstand verloren und brabbelt euch mit sinnlosem Zeug zu.

DICKWANST Eigentlich wollten wir gar nichts Böses, aber der Folterknecht glaubt uns irgendwie nicht.

R: Racing

Namco beschreitet im Rennspiel-Sektor neue Wege und präsentiert **vielversprechende Ansätze.**

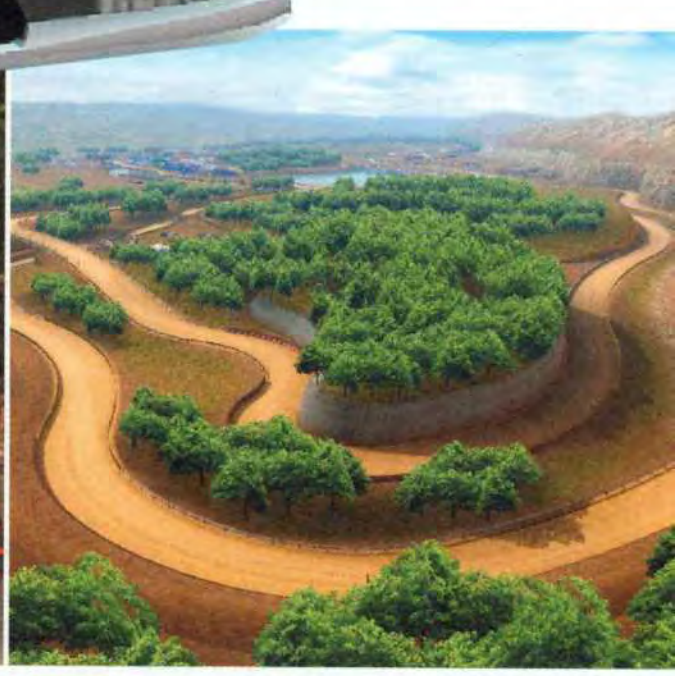
Die Edelschmiede Namco ist in der Vergangenheit – neben den überaus erfolgreichen *Tekken*- und *Soul Calibur*-Serien – auch durch die *Ridge Racer*-Reihe bekannt geworden. Das neueste Rennspielprojekt hat mit der Arcade-lastigen Tempohatz allerdings nichts zu tun und kommt als eigenständiges Produkt auf den Markt. Außerdem haben die Entwickler sehr viel Wert auf Simulation gelegt, was vor allem anhand des Fahrverhaltens der lizenzierten Boliden ersichtlich wird.

DRIFTEN IST VERGANGENHEIT

Powerslides und Driften gehören der Vergangenheit an. Stattdessen erzielt man die besten Rennergebnisse, wenn man auf der Ideallinie bleibt und die Gegner mit gekonnten Überholmanövern auf die hinteren Plätze verweist. Gerade was die Zweikämpfe angeht, haben sich die Entwickler ein sehr interessantes neues Feature einfallen lassen. Dank des so genannten Interactive Driver AI Systems reagieren die Gegner je nach Bedrängnis unterschiedlich und machen in solchen brenzligen Situationen gehäuft Fehler, die oft dafür sorgen, dass sie einige Plätze nach hinten fallen. Wenn man sich zum Beispiel in einem Rennen hinter einen Rivalen platziert und die Verfolgung aufgenommen hat, erscheint ein Stress-Meter über seinem Fahrzeug. Hält man nun die Position und bedrängt ihn weiter, füllt sich der Balken langsam. Sobald er ganz voll ist, beginnt er zu blinken und die Wahrscheinlichkeit, dass der gegnerische Fahrer einen Fahrfehler macht, erhöht sich rapide.

STRESS-METER Bleibt lange genug hinter der Konkurrenz und sie machen Fehler.

SONNENALLEE Hier sollte man sich besser auf die Strecke konzentrieren. Auch wenn es sehr schwer fallen sollte.



RUNDKURS Einige Strecken sind realen Vorbildern nachempfunden. Andere gibt's nur im Spiel.

DRIFT Im Gegensatz zu den Vorgängern ist Driften dieses Mal nur bedingt nützlich.

FLACH WIE 'NE FLUNDER Dieses PS-Monster ist mit Sicherheit schwer zu kontrollieren.

Ein weiteres Feature, welches dem Renngeschehen zusätzlichen Reiz verleiht, ist die Funkkommunikation mit dem eigenen Team oder mit Rivalen.

BLEIB IN FUNKKONTAKT

Nach einem erfolgreichen Überholmanöver bekommt man beispielsweise die schnippischen Kommentare des Gegners zu hören. Weiterhin werden besonders gute oder miese Fahreinlagen von eurem Coach kommentiert. In Sachen Spielmodi wird der Titel neben Time Attack, Arcade, Versus und Event Challenge einen Story-Modus bieten, den die Entwickler „Racing Life" getauft haben. Hier wird die Geschichte von Rena, der Hauptfigur in dieser Spielvariante, erzählt und mit gerenderten Zwischensequenzen über 14 Kapitel in Szene gesetzt. Wer die Jagd auf neue Autos und Punkte zum Tunen vorhandener Karren eröffnen möchte, hat dazu im Event-Challenge-Modus die besten Chancen. Hochgezüchtete Rennsemmeln, wie zum Beispiel Takata Honda NSX, Esso Toyota Supra oder Dodge Viper Competition Coupe, lassen die Herzen der Autofans höher schlagen. Auf 14 Strecken hat man Gelegenheit, seine Position zu behaupten. Grafisch lässt sich anhand der Screenshots bereits die gute Modellierung der Fahrzeuge erkennen. Wie sich der Titel in den bewegten Bildern der finalen Version darstellt, werden wir euch im Test wissen lassen.

UDO CRNJAK

VORSCHAU

R: RACING

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Namco
Internet:	www.namco.com
Spieler:	1-4
Termin:	März 2004

EINSCHÄTZUNG

GUT

„Das interessante KI- und das Kommunikations-System machen durchaus **Lust auf mehr.**"

ALOHA HEISST AUCH LEBE WOHL.

Das Medal of Honor-Kapitel beginnt auf der USS California; die Flucht auf einem Schnellboot aus dem Flammenmeer ist Joseph Griffins einziger Fluchtweg. Beim Kampf um die Freiheit warten dutzende Herausforderungen an authentischen Schauplätzen entlang des Pazifiks auf ihn. Danach erlebt er hautnah unvergleichliche Kampfszenen am Guadalkanal, am Kwai und auf den Philippinen.

NINTENDO GAMECUBE

EA GAMES

Challenge Everythi

mohrs.eagames.de
www.moh.ea.com

Das Spielen ist vorbei, melde dich freiwillig.™

© 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA GAMES, das EA GAMES -Logo, Challenge Everything und You Don't Play, You Volunteer sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von E[illegible] in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Medal of Honor ist eine Marke beziehungsweise eingetragene Marke für Computer- und Videospielprodukte von Electronic Arts [illegible] in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. Alle anderen Marken sind Eigentum ihres jeweiligen Besitzers.
EA GAMES™ ist eine Electronic Arts™-Marke. NINTENDO, NINTENDO GAMECUBE and the official seal are trademarks of NINTENDO. © 2001 Nintendo. Alle Rechte vorbehalten.

BILDSCHÖN Mit tollen Bildern wird die Vorgeschichte des Abenteuers erzählt.

TRAUMDEUTUNG Die Geschehnisse werden mit einer Traumsequenz eingeleitet.

TAGESFORM Je nach Tageszeit werden die Umgebungen anders dargestellt.

Sword of Mana

Square Enix beliefert den GBA ein weiteres Mal – und zwar mit einem schon bekannten Titel.

Nintendos Handheld wird dank Square Enix erneut mit *Seiken Densetsu*, besser bekannt unter dem Namen *Final Fantasy Adventure*, versorgt. Europäischen Spielern ist der Titel als *Mystic Quest* bekannt. Neben der Namensänderung kommen auch einige Neuerungen auf uns zu. In technischer Hinsicht wurde das Spiel gehörig aufgebohrt und präsentiert wunderschöne Hintergrundgrafiken, die der Tageszeit entsprechend in veränderter Form dargestellt werden. Aber nicht nur die Umgebungsdarstellung ist vom Sonnenstand abhängig, sondern auch das Erscheinen von Monstern. Zum Beispiel sind nachts andere Wesen auf unheilvollen Wegen unterwegs als bei strahlender Mittagssonne. Auch bestimmte Passagen oder Personen offenbaren sich nur zu festgelegten Tageszeiten.

ECHTE ZEIT, ECHTE KÄMPFE

Auf dem Weg durch das Abenteuer werden die Protagonisten – zur Auswahl stehen eine weibliche und eine männliche Hauptperson – in viele Kämpfe verwickelt, die in Echtzeit auf dem Bildschirm bestritten werden. Dabei kann man neben einer physischen Attacke auch auf die Macht acht unterschiedlicher Spirits zurückgreifen. Jedes dieser Zauberwesen hat eine festgelegte Eigenschaft und dadurch im Gefecht einen anderen Effekt. Unterstützung findet der Spieler aber auch durch einige Partner, die während einer Auseinandersetzung selbstständig agieren. Leider ist das Verhalten der Gefährten nicht immer sehr schlau. Im Laufe der Geschichte erhöhen sich die Attribute der Protagonisten. An sich nichts Ungewöhnliches, doch hat man bei *Sword of Mana* die Auswahl zwischen fünf Job-Klassen, die jeweils andere Attribute verwenden bzw. verstärken. Die packende Geschichte wird in ausführlichen Dialogen erzählt und bietet viele abwechslungsreiche Nebenaufgaben. Eine GBA-Link-Option wurde auch integriert. Leider wird dieser Modus nicht in Form eines kooperativen Abenteuers vorhanden sein. Freut euch mit uns auf eine weitere RPG-Perle für den GBA.

UDO CRNJAK

MALERISCH Die Hintergründe sind sehr schön gezeichnet und mit vielen Details versehen.

UNTERGRUND Das Abenteuer führt euch auch durch jede Menge Dungeons, in denen besonders fiese Gegner warten.

VORSCHAU	
SWORD OF MANA	
Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Square Enix
Internet: **www.nintendo-europe.de**	
Spieler **1-2**	Termin **1. Quartal 2004**

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Technisch und spielerisch **sehr interessantes RPG-Remake** mit einigen Neuerungen."

e-plus GAMES UNLIMITED

Schon Action geladen?

Jetzt gratis[1] testen: Prince of Persia – The Sands of Time

Jetzt neu und nur für E-Plus Kunden: die kostenlose[1] Demoversion von Prince of Persia – The Sands of Time als Java-Game[2]. Die ultimative Fortsetzung des Videogame-Highlights garantiert packende Action und spannende Abenteuer für unterwegs. Einmal runterladen und immer wieder spielen.

Egal ob Adventure, Action, Sport oder Jump ´n´ Run: E-Plus hat die volle Ladung Java-Games fürs Handy. **Achtung, Suchtgefahr!**

Jetzt kostenlose[1] Demoversion per SMS downloaden!

PRINCE OF PERSIA THE SANDS OF TIME

So gehts:
einfach eine SMS mit dem Bestellcode an die Nummer 4263 (G-A-M-E) schicken und losspielen!

Modelle	Demoversion	Vollversion
Nokia 3510i	195000a	195003a
Nokia 3650, 7650	195001a	195004a
Nokia 3300, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250(i)	195002a	195005a

Auch erhältlich für Sony PlayStation®2 und PC CD-ROM. UBISOFT

Weitere Top-Games[3]: einfach Bestellcode an die Nummer 4263 (G-A-M-E) schicken.

Games	Nokia											Siemens	
	3300	3410	3510i	3650	5100	6100	6610	6800	7210	7250 (i)	7650	M50	C55
Splinter Cell	193075a	193073a	193076a	193074a	193075a	193075a	193075a	193075a	193075a	193075a	193074a	–	–
Rayman 3	–	–	193064a	193065a	–	–	–	–	–	–	193063a	–	–
Rayman Golf	193068a	193069a	193072a	193067a	193068a	193068a	193068a	193068a	193068a	193068a	193067a	193070a	193071a
Speed Devils	–	193077a	193080a	193081a	–	–	–	–	–	–	193081a	193078a	193079a
DFB Fussball Manager	193085a	–	193082a	193084a	193085a	193085a	193085a	193085a	193085a	193085a	193083a	–	–

Alle Games gibt es auch im E-Plus WAP-Portal oder unter: WWW.EPLUS-UNLIMITED.DE

1 Dieses Angebot gilt für alle E-Plus Service Kunden. Z. B. mit Free & Easy oder im Privat-Tarif, mtl. Grundpreis 4,95 €, mtl. Mindestumsatz (ohne Sondernr., Rufumleitung und Roaming) 5,– €, Inlandsgesprächspreise (ohne Sondernr.) von 0,09 €/Min. bis 0,79 €/Min. Zzgl. Kosten für die WAP- oder GPRS-Verbindung (je nach Tarif und Handy). Andere Java-Games 1,99 € bis 3,49 €/Spiele-Download zzgl. Kosten für die WAP- oder GPRS-Verbindung (je nach Tarif und Handy). Java-fähiges Handy erforderlich. © 2003 Gameloft. All rights reserved. Rayman, Rayman 3, Splinter Cell, Speed Devils, Ubi Soft and the Ubi Soft logo are registered trademarks of Ubi Soft Entertainment in the US and/or other countries. © 1989 Jordan Mechner. All rights reserved. Prince of Persia is a registered trademark of Jordan Mechner. Under license by Ubi Soft Entertainment. Based on Jordan Mechner's Prince of Persia. „PlayStation" and the „PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. **2** Nur für Nokia 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250(i), 7650. **3** Abgebildete Spiele für Nokia 3410, Siemens M50 und Siemens C55 je 2,99 €/Spiele-Download; für alle weiteren aufgeführten Handy-Modelle 3,49 €/Spiele-Download zzgl. Kosten für die WAP- oder GPRS-Verbindung (je nach Tarif und Handy). Java-fähiges Handy erforderlich.

e·plus Klingelt's?

ÜBER 100 SPIELE IM ÜBERBLICK

SPIELE LEXIKON

Auf einen Blick: Die besten Spiele, die aktuellen Termine und die wichtigsten Projekte für den **GameCube** und den **Game Boy Advance**

GAMECUBE

BEREITS ERHÄLTLICH!

Auf den kommenden Seiten erhaltet ihr einen Überblick über GC-Spiele, die bereits zu haben sind. Die Spiele sind nach Genres geordnet.

Titel	Hersteller	Wertung
ACTION		
Batman Vengeance	Ubisoft	81%
Beyblade: Super Tournament Battle	Atari	38%
Black & Bruised	Vivendi Universal	67%
Conflict Desert Storm	BigBen	74%
Conflict Desert Storm II	Take 2	85%
Defender	Konami	70%
DHDR: Die zwei Türme	Electronic Arts	83%
DHDR: Die Rückkehr des Königs	Electronic Arts	83%
Die Monster AG: Monster-Ball	THQ	40%
Disney's Tarzan Freeride	Ubisoft	73%
Drei Engel für Charlie: Volle Power	Action	39%
Enter the Matrix	Atari	75%
FireBlade	Konami	72%
Freedom Fighters	Electronic Arts	86%
Gauntlet Dark Legacy	Midway	61%
Hunter: The Reckoning	Virgin Interactive	70%
Ikaruga	Atari	86%
Mario Party 4	Nintendo	74%
Mario Party 5	Nintendo	75%
MegaMan Network Transmission	Capcom	68%
Men in Black 2: Alien Escape	Atari	59%
Metal Arms: Glitch in the System	Vivendi Universal	76%
Minority Report	Activision	54%
Monopoly Party	Atari	61%
Monster Jam: Maximum Destruction	Ubisoft	55%
Mystic Heroes	THQ	63%
P.N.03	Capcom	79%
Reign of Fire	Konami	62%
Robotech Battlecry	TDK Mediactive	73%
Smuggler's Run: Warzones	Take 2	82%
Spider-Man: The Movie	Activision	83%
Star Wars: Bounty Hunter	Electronic Arts	84%
Star Wars: Rogue Squadron II	Electronic Arts	90%
Star Wars: Rogue Squadron III	Activision	91%
Star Wars: The Clone Wars	Electronic Arts	79%
Taz Wanted	Infogrames	68%
The Hulk	Vivendi Universal	73%
Top Gun: Combat Zones	Virgin Interactive	76%
True Crime: Streets of L.A.	Activision	86%
Universal Studios Theme Park	Kemco	71%
WWE Crush Hour	THQ	61%
Aktuelle Empfehlung: Star Wars: Rogue Squadron III	Electronic Arts	91%

GAMECUBE

IN DER ENTWICKLUNG

Hier erhaltet ihr Bilder und Infos zu wichtigen GameCube-Projekten.

ASTERIX & OBELIX XXL

Die Entwickler versprechen etliche knifflige Geschicklichkeitspassagen, gespickt mit Rätseln.

Hersteller:	Atari
Termin:	2004
Genre:	Jump & Run

BEYOND GOOD & EVIL

Den Importtest gibt's erst nächsten Monat, da sich das Release-Datum der US-Version leider verschoben hat.

Hersteller:	Ubisoft
Termin:	1. Quartal
Genre:	Action-Adventure

GOTCHA FORCE

Dieses Spiel aus dem Hause Capcom könnte für Anime-Fans durchaus interessant sein: Euch erwarten spannende Mech-Kämpfe in kunterbunten futuristischen Umgebungen.

Hersteller:	Capcom
Termin:	Februar
Genre:	Action

CONAN

Neben Arnold Schwarzenegger wurde leider auch ein kooperativer Zweispielermodus außen vor gelassen.

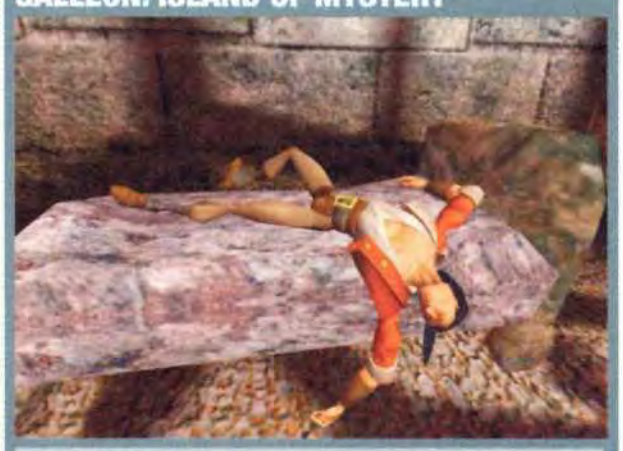
Hersteller:	TDK Mediactive
Termin:	März
Genre:	**Action-Adventure**

FINAL FANTASY: CRYSTAL CHRONICLES

Auf einem gesegneten Kristall ruht die ganze Hoffnung einer von Seuchen heimgesuchten Menschheit.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	1. Quartal
Genre:	**Rollenspiel**

GALLEON: ISLAND OF MYSTERY



Nach etlichen Jahren der Entwicklung ist der Titel doch tatsächlich von Avalons Release-Liste verschwunden.

Hersteller:	Avalon
Termin:	–
Genre:	**Action-Adventure**

HARVEST MOON: A WONDERFUL LIFE

In der Rolle eines kleinen Bauernburschen will euch Ubisoft 30 virtuelle Jahre lang schuften lassen.

Hersteller:	Ubisoft
Termin:	25. März
Genre:	**Simulation**

JAMES BOND 007: ALLES ODER NICHTS

Wie in *XIII* dürft ihr Gegnern sogar Stühle, Tische, Flaschen und andere Dinge über die Rübe ziehen.

Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	20. Februar
Genre:	**Action-Adventure**

KILLER 7

Auch wir sind sehr gespannt, wie sich der Titel im Vergleich mit Ubisofts *XIII* behaupten kann.

Hersteller:	Capcom
Termin:	2004
Genre:	**Ego-Shooter**

KIRBY AIR RIDE

Der erste Blick auf das Spiel war nicht gerade berauschend, aber bis zum Release ist ja noch Zeit.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	1. Quartal
Genre:	**Action**

KNIGHTS OF THE TEMPLE

Wer sich dafür interessiert, kann schon mal unter www.knightsofthetemple.com reinschnuppern.

Hersteller:	TDK
Termin:	März
Genre:	**Action**

EGO-SHOOTER

Der Anschlag	Ubisoft	47%
Die Hard Vendetta	Vivendi Universal	86%
James Bond 007: Nightfire	Electronic Arts	85%
James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer	Electronic Arts	83%
Medal of Honor: Frontline	Electronic Arts	87%
Medal of Honor: Rising Sun	Electronic Arts	79%
Metroid Prime	Nintendo	94%
Red Faction 2	THQ	83%
Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast	Activision	83%
TimeSplitters 2	Eidos	88%
Turok Evolution	Acclaim	79%
Tom Clancy's Ghost Recon	Ubisoft	78%
XIII	Ubisoft	88%
Aktuelle Empfehlung:		
Metroid Prime	Nintendo	94%

BEAT 'EM UP

Bloody Roar: Primal Fury	Activision	82%
Dragon Ball Z: Budokai	Atari	70%
Capcom vs. SNK 2 EO	Electronic Arts	64%
Godzilla: Destroy all Monsters Melee	Atari	71%
Mortal Kombat: Deadly Alliance	Konami	82%
Soul Calibur II	Nintendo	90%
Super Smash Bros. Melee	Nintendo	85%
UFC Throwdown	Ubisoft	67%
Viewtiful Joe	Capcom	90%
X-Men: Next Dimension	Activision	71%
Aktuelle Empfehlung:		
Soul Calibur II	Nintendo	90%

ACTION-ADVENTURE

Batman: Dark Tomorrow	Vidis	69%
Bionicle: The Game	Electronic Arts	68%
Blood Omen 2	Eidos	85%
Buffy the Vampire Slayer: Chaos Bleeds	Vivendi Universal	79%
Casper: Spirit Dimensions	TDK Mediactive	66%
Eternal Darkness	Nintendo	90%
Findet Nemo	THQ	69%
Harry Potter und die Kammer ...	Electronic Arts	74%
Hitman 2: Silent Assassin	Eidos	85%
Jimmy Neutron	THQ	59%
Largo Winch	Ubisoft	69%
Luigi's Mansion	Nintendo	87%
Rayman 3: Hoodlum Havoc	Ubisoft	89%
Resident Evil	Capcom	88%
Resident Evil Zero	Capcom	89%
Scooby-Doo! Nacht der 100 Schrecken	THQ	65%
SpongeBob	THQ	69%
Spyro: Enter the Dragonfly	Vivendi Universal	68%
Starfox Adventures	Nintendo	91%
Super Mario Sunshine	Nintendo	91%
Superman: Shadow of Apokolips	Atari	45%
The Scorpion King	Vivendi Universal	53%
Tom Clancy's Splinter Cell	Ubisoft	90%
Wario World	Nintendo	87%
Worms 3D	Atari	78%
X-Men 2: Wolverine's Revenge	Activision	67%
Zelda: The Wind Waker	Nintendo	95%
Aktuelle Empfehlung:		
Zelda: The Wind Waker	Nintendo	95%

ADVENTURE

Largo Winch	Ubisoft	69%
Aktuelle Empfehlung:		
Largo Winch	Ubisoft	69%

JUMP & RUN

Billy Hatcher and the Giant Egg	Atari	78%
Castleween	Wanadoo	49%
Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex	Vivendi Universal	83%
Der Hobbit	Vivendi Universal	76%
Dr. Muto	Konami	75%
Disney's Donald Duck: Phantomias	Ubisoft	68%
Disney's Donald Duck: Quack Attack	Ubisoft	70%
Looney Tunes: Back in Action	Electronic Arts	70%
Pac-Man World 2	Electronic Arts	72%
Sonic Adventure 2 Battle	Atari	81%
Sonic Adventure DX: Director's Cut	Atari	59%
Sonic Mega Collection	Atari	83%
Ty the Tasmanian Tiger	Electronic Arts	61%
Vexx	Acclaim	74%
Zapper	Atari	76%
Aktuelle Empfehlung:		
Sonic Mega Collection	Atari	83%

GESCHICKLICHKEIT

Bomberman Generation	Vivendi Universal	74%
Disney Party	Electronic Arts	53%
Disney's Magical Mirror	Nintendo	70%
Eggo Mania	Kemco	80%
Super Bust-A-Move All Stars	Ubisoft	76%
Super Monkey Ball	Atari	81%
Super Monkey Ball 2	Atari	84%
Tetris Worlds	THQ	60%
Worms Blast	Ubisoft	64%
ZooCube	Acclaim	66%
Aktuelle Empfehlung:		
Super Monkey Ball 2	Atari	84%

ROLLENSPIELE

Baldur's Gate: Dark Alliance	Vivendi	84%
Evolution Worlds	Ubisoft	63%
Lost Kingdoms	Activision	83%
Lost Kingdoms 2	Activision	83%
Phantasy Star Online: Episode I&II	Atari	82%
Skies of Arcadia Legends	Atari	88%
Summoner 2: A Goddess Reborn	THQ	83%
Aktuelle Empfehlung:		
Skies of Arcadia Legends	Atari	88%

STRATEGIE

Doshin the Giant	Nintendo	80%
Pikmin	Nintendo	88%
Aktuelle Empfehlung:		
Pikmin	Nintendo	88%

SIMULATION

Die Sims	Electronic Arts	85%
Die Sims brechen aus	Electronic Arts	86%
Aktuelle Empfehlung:		
Die Sims brechen aus	Electronic Arts	86%

RENNSPIELE

18 Wheeler American Pro Trucker	Acclaim	72%
ATV: Quad Power Racing 2	Acclaim	80%
Big Mutha Truckers	Empire Interactive	79%
Burnout	Acclaim	85%
Burnout 2: Point of Impact	Acclaim	88%
Cel Damage	Electronic Arts	65%
Crash Nitro Kart	Vivendi Universal	76%
Crazy Taxi	Acclaim	85%
Dakar 2	Acclaim	69%
Driven	Ubisoft	69%
Drome Racers	Electronic Arts	77%
Extreme-G 3	Acclaim	81%
F-Zero GX	Nintendo	91%
F1 2002	Electronic Arts	77%
F1 Career Challenge	Electronic Arts	77%
Freekstyle	Electronic Arts	85%
Hot Wheels: Velocity X	THQ	58%
Jeremy McGrath Supercross World	Acclaim	40%
Mario Kart: Double Dash!!	Nintendo	89%
Micro Machines Explosion	Atari	74%
MX Superfly	THQ	80%
Need for Speed: Hot Pursuit 2	Electronic Arts	75%
Need for Speed: Underground	Electronic Arts	84%
Pro Rally 2002	Ubisoft	76%
Rally Championship	BigBen	67%
Smuggler's Run: Warzones	Take 2	82%
Speed Challenge	Ubisoft	68%
Speed Kings	Acclaim	76%
Spy Hunter	Midway	69%
Starsky & Hutch	Empire Interactive	70%
SX Superstar	Acclaim	61%
The Simpsons: Hit & Run	Vivendi Universal	78%
The Simpsons: Road Rage	Electronic Arts	70%
V-Rally 3	Atari	73%
Wave Race: Blue Storm	Nintendo	87%
Wreckless: The Yakuza Missions	Activision	76%
XGRA	Acclaim	83%
Aktuelle Empfehlung:		
F-Zero GX	Nintendo	91%

FUSSBALL

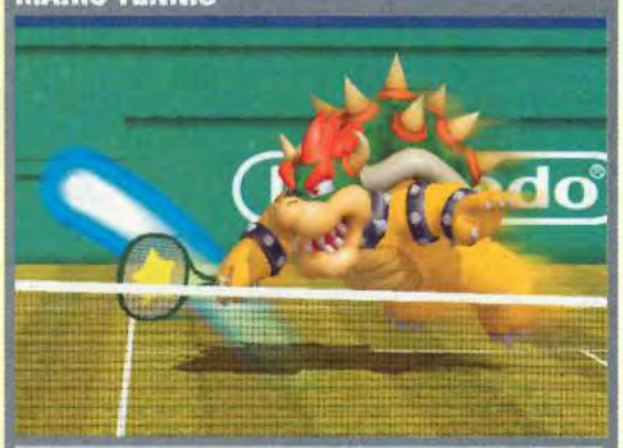
Disney Sports Fußball	Konami	62%
FIFA Fußball WM 2002	Electronic Arts	82%
FIFA Football 2003	Electronic Arts	83%
FIFA Football 2004	Electronic Arts	85%
ISS 2	Konami	72%
ISS 3	Konami	72%
RedCard	Midway	69%
Sega Soccer Slam	Atari	82%
Virtua Striker 3	Sega	67%
Aktuelle Empfehlung:		
FIFA Football 2003	Electronic Arts	83%

MARIO GOLF: TOADSTOOL TOUR

Im kunterbunten Mario-Universum erwarten euch sechs fantasievolle 18-Loch-Plätze.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	1. Quartal
Genre:	**Sport**

MARIO TENNIS



Bis die Fortsetzung des N64-Krachers in den Regalen der Händler steht, dauert es noch ein bisschen.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	1./2. Quartal
Genre:	**Sport**

METAL GEAR SOLID: THE TWIN SNAKES

Zu diesem Stealth-Action-Highlight findet ihr ab Seite 20 brandheiße Neuigkeiten.

Hersteller:	Konami
Termin:	Anfang März
Genre:	**Action-Adventure**

MISSION IMPOSSIBLE: OPERATION SURMA

Ihr schlüpft in die Rolle von IMF-Agent Ethan Hunt und bereist fast die ganze Welt.

Hersteller:	Atari
Termin:	2004
Genre:	**Action-Adventure**

NINTENDO PUZZLE COLLECTION

Wario treibt's hier natürlich wieder viel zu bunt. Tja, Pillen gegen Geldgier müsste es halt geben!

Hersteller:	Nintendo
Termin:	1./2. Quartal
Genre:	**Geschicklichkeit**

PIKMIN 2

10.000 Pokos Schulden sind kein Pappenstiel – da muss man dem winzigen Stöpsel doch einfach helfen!

Hersteller:	Nintendo
Termin:	1./2. Quartal
Genre:	**Strategie**

POKÉMON COLOSSEUM

Die japanische Version haben wir uns bereits ab Seite 68 in dieser Ausgabe vorgeknöpft.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	1./2. Quartal
Genre:	**Action**

POWERPUFF GIRLS

Bislang blieben die *Powerpuff Girls* der PlayStation vorbehalten. Vielleicht war das auch gut so!

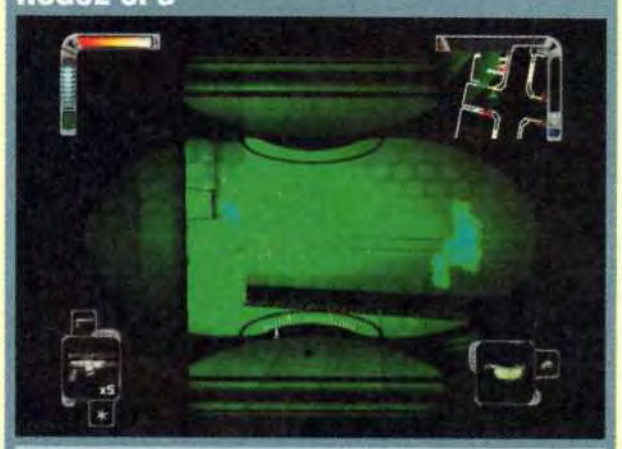
Hersteller:	Acclaim
Termin:	6. Februar
Genre:	**Action**

PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME

Ob der Prinz der Zeit auch auf dem GameCube eine gute Figur macht, erfahrt ihr ab Seite 64.

Hersteller:	Ubisoft
Termin:	1. Quartal
Genre:	**Action-Adventure**

ROGUE OPS



Eine hübsche Grafik und coole Spionage-Gadgets lassen auf ein spannendes Spiel hoffen.

Hersteller:	Capcom
Termin:	Februar
Genre:	**Action-Adventure**

RESIDENT EVIL 4

Capcoms gruseliges Action-Adventure biss sich in unserer Reportage auf Seite 12 hartnäckig auf dem zweiten Platz fest. Das Release-Datum steht aber leider noch immer nicht fest.

Hersteller:	Capcom
Termin:	2004
Genre:	Action-Adventure

SONIC HEROES

Wir sind sehr gespannt, ob Sonic hier eine bessere Figur macht als in seinem letzten Auftritt.

Hersteller:	Atari
Termin:	5. Februar
Genre:	**Jump & Run**

SPHINX UND DIE VERFLUCHTE MUMIE

Fünf riesige, geheimnisvolle Welten mit über 150 Charakteren wollen erkundet werden.

Hersteller:	THQ
Termin:	20. Februar
Genre:	**Action-Adventure**

AMERICAN SPORTS

Disney Sports Basketball	Konami	55%
Madden NFL 2003	Electronic Arts	88%
Madden NFL 2004	Electronic Arts	90%
NBA Courtside 2002	Nintendo	82%
NBA Live 2003	Electronic Arts	83%
NBA Live 2004	Electronic Arts	84%
NBA Street Vol. 2	Electronic Arts	82%
NBA 2K3	Atari	85%
NFL 2K3	Atari	89%
NHL 2003	Electronic Arts	85%
NHL 2004	Electronic Arts	86%
NHL 2K3	Atari	86%
NHL Hitz 2002	Konami	81%
NHL Hitz 2003	Konami	82%
Aktuelle Empfehlung:		
Madden NFL 2004	Electronic Arts	90%

TRENDSPORT

1080° Avalanche	Nintendo	78%
Aggressive Inline	Acclaim	89%
Big Air Freestyle	Atari	53%
BMX XXX	Acclaim	69%
Dark Summit	THQ	83%
Dave Mirra Freestyle BMX 2	Acclaim	78%
Disney Skateboarding	Konami	45%
Disney's Extreme Skate Adventure	Activision	83%
Evolution Skateboarding	Konami	53%
Evolution Snowboarding	Konami	62%
Kelly Slater's Pro Surfer	Activision	78%
Mat Hoffman's Pro BMX 2	Activision	75%
SSX 3	Electronic Arts	89%
SSX Tricky	Electronic Arts	84%
Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	88%
Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision	92%
Tony Hawk's Underground	Activision	90%
Whirl Tour	Vivendi Universal	75%
Aktuelle Empfehlung:		
Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision	92%

SPORT (SONSTIGES)

Ace Golf	Eidos	78%
Beach Spikers	Atari	85%
ESPN Int. Winter Sports	Konami	74%
Harry Potter Quidditch Weltmeisterschaft	Electronic Arts	71%
Knockout Kings 2003	Electronic Arts	82%
Outlaw Golf	TDK Mediactive	70%
Pro Tennis WTA Tour	Konami	55%
Rocky	Rage	84%
Tiger Woods PGA Tour 2004	Electronic Arts	89%
Aktuelle Empfehlung:		
Tiger Woods PGA Tour 2004	Electronic Arts	89%

WRESTLING

Def Jam Vendetta	Electronic Arts	80%
Legends of Wrestling	Acclaim	56%
Legends of Wrestling 2	Acclaim	70%
WWE Wrestlemania X8	THQ	73%
WWE Wrestlemania XIX	THQ	80%
Aktuelle Empfehlung:		
WWE Wrestlemania XIX	THQ	80%

GAMECUBE

PLAYERS-CHOICE-TITEL

Folgende Spiele sind derzeit zum Spottpreis von € 29,99 zu haben:

Titel	Hersteller	Wertung
FIFA Football 2003	Fußball	83%
James Bond 007: Nightfire	Ego-Shooter	85%
Luigi's Mansion	Jump & Run	86%
Mario Party 4	Action	74%
Medal of Honor: Frontline	Ego-Shooter	87%
Metroid Prime	Ego-Shooter	94%
Pikmin	Strategie	88%
Sonic Adventure 2: Battle	Jump & Run	81%
Starfox Adventures	Action-Adventure	91%
Super Mario Sunshine	Action-Adventure	91%
Super Smash Bros. Melee	Beat 'em Up	85%

GAMECUBE

WAS KOMMT WANN?

An dieser Stelle informieren wir euch über die in den nächsten Monaten anstehenden GC-Veröffentlichungen für Europa.

JANUAR

Titel	Genre	Termin
NFL Street	American Sports	30. Jan.
World Racing	Rennspiel	Ende Jan.

FEBRUAR

Titel	Genre	Termin
Carmen Sandiego: The Secret of the ...	Action	Feb.
Gotcha Force	Action-Adventure	Feb.
James Bond 007: Alles oder Nichts	Action-Adventure	20. Feb.
Pitfall: Die verlorene Expedition	Action	Feb.
Power Puff Girls: Kampf den ...	Action	6. Feb.
Puyo Pop Fever	Geschicklichkeit	26. Feb.
Rogue Ops	Action-Adventure	Feb.
Sonic Hereos	Jump & Run	5. Feb.
Sphinx und die verfluchte Mumie	Action-Adventure	20. Feb.
SpongeBob: Schlacht um Bikini Bottom	Jump & Run	13. Feb.
Urban Freestyle Soccer	Fußball	Feb.
XGRA	Rennspiel	6. Feb.

MÄRZ

Titel	Genre	Termin
Conan	Action-Adventure	März
Harvest Moon: A Wonderful Life	Simulation	25. März
Knights of the Temple	Action-Adventure	März
Metal Gear Solid: The Twin Snakes	Action-Adventure	Anfang März
Scooby-Doo! Fluch der Folianten	Jump & Run	19. März
Tak und die Macht des Juju	Jump & Run	12. März
Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Action-Adventure	2004

APRIL

Titel	Genre	Termin
Teenage Mutant Ninja Turtles	Action	April

2004

Titel	Genre	Termin
Asterix & Obelix	Jump & Run	2004
Beyond Good & Evil	Action-Adventure	1. Quartal
Disneys Tricky Micky	Jump & Run	2004
Final Fantasy: Crystal Chronicles	Rollenspiel	1. Quartal
Geist	Ego-Shooter	2004
Killer 7	Action-Adventure	2004
Kirby Air Ride	Rennspiel	1. Quartal
Mario Golf: Toadstool Tour	Sport (Sonstiges)	1. Quartal
Mario Tennis	Sport (Sonstiges)	1. /2. Quartal
Mission Impossible: Operation Surma	Action-Adventure	2004
Nintendo Puzzle Collection	Geschicklichkeit	1. /2. Quartal
Paper Mario	Rollenspiel	1. /2. Quartal
Pikmin 2	Strategie	2. Quartal
Pokémon Colosseum	Rollenspiel	1. /2. Quartal
Prince of Persia: The Sands of Time	Action-Adventure	1. Quartal
Resident Evil 4	Action-Adventure	2004
Starcraft Ghost	Action-Adventure	2004
Starfox 2	Action	1. /2. Quartal

Die Terminangaben erfolgen ohne Gewähr.

STAR FOX 2

Fliegt Arwing, fahrt Tanker oder fechtet auf Schusters Rappen spannende Bodenkämpfe aus.

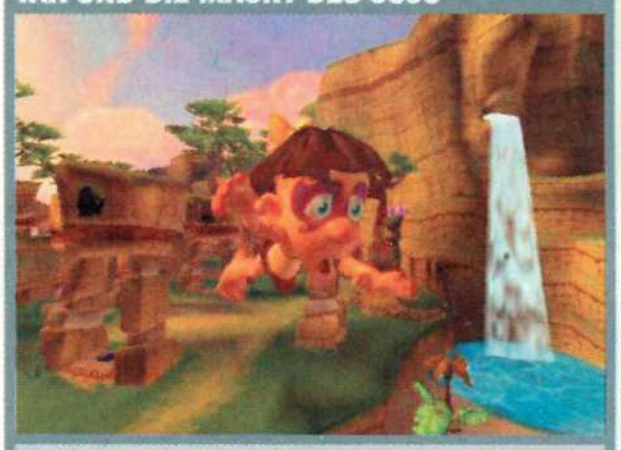
Hersteller:	Namco
Termin:	1./2. Quartal
Genre:	Action

STARCRAFT GHOST

Fabian und Udo kloppen sich schon jetzt darum, wer die schnuckelige Hauptdarstellerin testen darf.

Hersteller:	Vivendi Universal
Termin:	2004
Genre:	Action-Adventure

TAK UND DIE MACHT DES JUJU



Der kleine Schamanen-Lehrling zog amerikanische Spieler bereits überzeugend in seinen Bann.

Hersteller:	THQ
Termin:	12. März
Genre:	Jump & Run

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

Cooler Comic-Style: Das obligatorische „Crash, Boom, Bang" darf natürlich nicht fehlen.

Hersteller:	Konami
Termin:	April
Genre:	Action

SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

In Sam Fishers Rolle dürfen neuerdings auch etliche Außenareale infiltriert werden.

Hersteller:	Ubisoft
Termin:	März
Genre:	Action-Adventure

URBAN FREESTYLE SOCCER

Fairplay ist in diesem Funsport-Spiel weniger gefragt, rabiates Vorgehen führt schneller zum Ziel!

Hersteller:	Acclaim
Termin:	Februar
Genre:	Fußball

XGRA

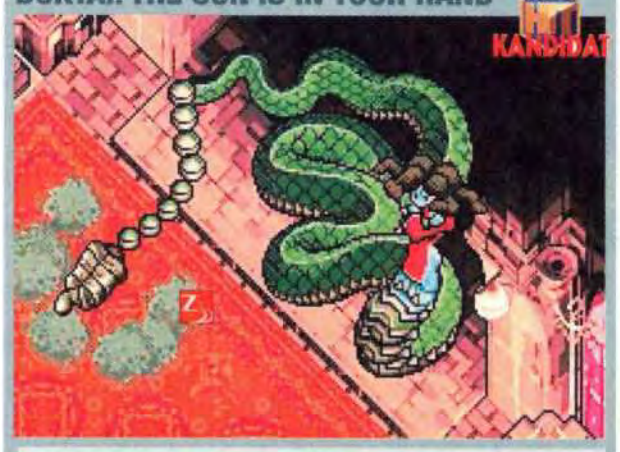
Leider dürft ihr euch nun doch erst im Februar ein futuristisches Bike zwischen die Beine klemmen.

Hersteller:	Acclaim
Termin:	6. Februar
Genre:	Rennspiel

WORLD RACING

Eine schöne Weitsicht und vor allem endlos viele Nobelschlitten sind die Markenzeichen des Titels.

Hersteller:	TDK Mediactive
Termin:	Ende Januar
Genre:	Rennspiel



BOKTAI: THE SUN IS IN YOUR HAND

Konami überrascht euch mit einem spannenden, innovativen Vampir-Game inklusive Solar-Sensor.

Hersteller:	Konami
Termin:	2. Quartal
Genre:	Action-Adventure

GAME BOY ADVANCE

IN DER ENTWICKLUNG

An dieser Stelle findet ihr die neuesten Infos und Bilder zu den sieben vielversprechendsten GBA-Projekten.

ALADDIN

Grafisch macht der Titel wirklich bereits einiges her, auf das Gameplay trifft das ebenfalls zu.

Hersteller:	Capcom
Termin:	März
Genre:	Jump & Run

HAMTARO: RAINBOW RESCUE

Sehr zu Kerstins Missfallen besteht Udo beharrlich darauf, den Nachfolger selbst zu testen.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	1./2. Quartal
Genre:	Action-Adventure

HARVEST MOON: FRIENDS OF MINERAL ...

Laut Ubisoft warten neben der Gründung einer virtuellen Familie auch unzählige Mini-Games auf euch.

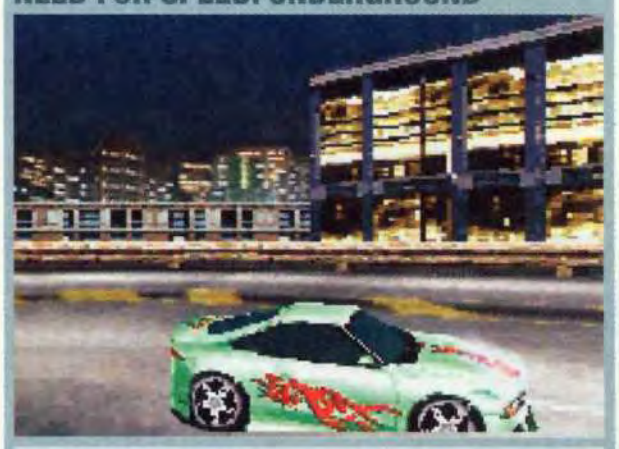
Hersteller:	Ubisoft
Termin:	26. Februar
Genre:	Simulation

MARIO GOLF: ADVANCE TOUR

Keine leichte Aufgabe: Wir sind sehr gespannt, wie Nintendo das Gameplay ins Kleinformat transformiert.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	1./2. Quartal
Genre:	Sport

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND



Wenn die Handheld-Version nur ansatzweise so gut wird wie der große Bruder, erwartet euch ein cooles Spiel.

Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	16. Januar
Genre:	Rennspiel

TAK UND DIE MACHT DES JUJU

Geschickten und somit erfolgreichen Spielern winken Power-ups und spezielle Juju-Kräfte als Belohnung.

Hersteller:	THQ
Termin:	12. März
Genre:	Jump & Run

GAME BOY ADVANCE

REFERENZ-TITEL

Die absoluten Top-Titel aus den einzelnen Genres findet ihr hier.

Genre/Titel	Hersteller	Wertung
ACTION		
Metroid Fusion	Nintendo	90%
ADVENTURE		
Hamtaro: Ham Ham Heartbreak	Nintendo	83%
ACTION-ADVENTURE		
The Legend of Zelda	Nintendo	90%
JUMP & RUN		
Super Mario World	Nintendo	92%
RENNSPIEL		
Mario Kart: Super Circuit	Nintendo	91%
BEAT 'EM UP		
Super Street Fighter II Turbo Revival	Ubisoft	85%
GESCHICKLICHKEIT		
Pokémon Pinball: Rubin & Saphir	Nintendo	85%
ROLLENSPIELE		
Golden Sun: Die vergessene Epoche	Nintendo	89%
EGO-SHOOTER		
Doom II (GBA)	Activision	87%
FUSSBALL		
FIFA Football 2004	Electronic Arts	84%
TRENDSPORT		
Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision	91%
SPORT (SONSTIGE)		
FILA Decathlon	THQ	85%
WRESTLING		
WWF Road to Wrestlemania	THQ	70%
STRATEGIE		
Advance Wars 2: Black Hole Rising	Nintendo	90%
SIMULATION		
Creatures	Swing!	81%
MUSIC & ENTERTAINMENT		
Pocket Music	Ubisoft	70%

GAME BOY ADVANCE

WAS KOMMT WANN?

JANUAR

Titel	Genre	Termin
Max Payne Advance	Action	Mitte Jan.
Mister Driller 2	Action	29. Jan.
Need for Speed Underground	Rennspiel	16. Jan.
Puyo Pop	Geschicklichkeit	29. Jan.

FEBRUAR

Titel	Genre	Termin
Baldur's Gate	Rollenspiel	5. Feb.
Harvest Moon: Friends of Mineral Town	Simulation	26. Feb.
Megaman Battle Chip Challenge	Action	Feb.
Pitfall: Die verlorene Expedition	Action	Feb.
Sonic Battle	Beat'em Up	27. Feb.
Sponge Bob: Schlacht um Bikini Bottom	Jump & Run	13. Feb.

MÄRZ

Titel	Genre	Termin
Aladdin	Jump & Run	März
Disney's Magical Quest 3	Jump & Run	März
Disneys Bärenbruder	Jump & Run	12. März
Dr. Seuss Cat in the Hat	Jump & Run	19. März
Dragonball Z: Taiketsu	Action-Adventure	11. März
Need for Speed: Porsche Unleashed	Rennspiel	März
Scooby-Doo! Fluch der Folianten	Jump & Run	12. März
Shining Force: Auferstehung des ...	Action-Adventure	19. März
Tak und die Macht des Juju	Jump & Run	12. März
Yu Yu Spirit Detective	Action	18. März

APRIL

Titel	Genre	Termin
Shining Soul 2	Rollenspiel	30. April

2004

Titel	Genre	Termin
Boktai: The Sun is in your Hand	Action-Adventure	2. Quartal
Fast & Furious	Rennspiel	2004
Fire Emblem	Rollenspiel	1. /2. Quartal
Hamtaro: Rainbow Recue	Action-Adventure	1. /2. Quartal
Mario Golf: Advance Tour	Sport (Sonstiges)	1. /2. Quartal
Mario Tennis	Sport (Sonstiges)	1. /2. Quartal
Sonic Advance 3	Jump & Run	Mitte Sept.
Sword of Mana	Rollenspiel	1. Quartal
Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Action-Adventure	2004

Die Terminangaben erfolgen ohne Gewähr.

CHART ATTACK

Schreibt eine SMS und gewinnt!

In Kooperation mit Atari verlosen wir ein Spielepaket mit folgendem Inhalt:

1x Matrix
1x Ikaruga
1x Skies of Arcadia
1x Billy Hatcher and the Giant Egg
1x Worms 3D

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, nenne uns einfach deine derzeitigen Lieblingsspiele oder deine am sehnsüchtigsten erwarteten Titel:
Für die Lesercharts: Sende uns eine SMS mit dem Text **„NZ 11 Nummer eures Favoriten"** (Beispiel: Schreibe „NZ 11 60", wenn *Zelda: The Wind Waker* dein absoluter Lieblingstitel ist).
Für die Most-Wanted-Charts: Sende uns eine SMS mit dem Text **„NZ 12 Nummer eures Favoriten"** (Beispiel: Schreibe „NZ 12 25" und wähle somit *Teenage Mutant Ninja Turtles* zu deinem Most-Wanted-Titel Nummer 1).

D: 81114 € 0,49*/SMS Alle Netze!
(*VF-D2-Anteil € 0,12)
CH: 72444 sfr 0,70/SMS
A: 0900 101010 € 0,60/SMS

Oder ruf uns einfach an:
D: 0190 658 651 € 0,41/Min.
CH: 0901 210 212 sfr 0,50/Min.

Oder schicke eine Postkarte mit den Nummern deiner Favoriten an:
N-ZONE COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: Charts, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Leser aus Österreich können derzeit nur per SMS oder Postkarte teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec Media AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Teilnahmeschluss ist der **11. Januar 2004**.

LESER-CHARTS

01 Advance Wars 2 (GBA)
02 Aggressive Inline
03 Baldur's Gate: Dark Alliance
04 Blood Omen 2
05 Burnout 2: Point of Impact
06 Conflict Desert Storm II
07 DHdR: Die Rückkehr des Königs
08 Enter the Matrix
09 Eternal Darkness
10 F-Zero GX
11 FIFA Football 2004
12 Final Fantasy Tactics Advance (GBA)
13 Freedom Fighters
14 Golden Sun 2 (GBA)
15 Hitman 2: Silent Assassin
16 James Bond 007: Nightfire
17 Kirby: Nightmare in Dreamland (GBA)
18 Luigi's Mansion
19 Mario Kart: Double Dash!!
20 Metal Arms: Glitch in the System
21 Medal of Honor: Rising Sun
22 Metroid Prime
23 Mortal Kombat: Deadly Alliance
24 NBA 2K3
25 NBA LIVE 2004
26 Need for Speed: Hot Pursuit 2
27 Need for Speed: Underground
28 P.N.03
29 Phantasy Star Online 1&2
30 Pikmin
31 Pokémon Rubin & Saphir (GBA)
32 Rayman 3
33 Resident Evil Zero
34 Rocky
35 Sega Soccer Slam
36 Skies of Arcadia Legends
37 Smuggler's Run: Warzones
38 Sonic Mega Collection
39 Soul Calibur II
40 Spider Man: The Movie
41 SSX 3
42 Star Fox Adventures
43 Star Wars Roque Squadron III
44 Super Mario Advance 4 (GBA)
45 Super Mario Sunshine
46 Super Monkey Ball 2
47 Super Smash Bros. Melee
48 Tiger Woods PGA Tour 2004
49 TimeSplitters 2
50 Tom Clancy's Splinter Cell
51 Tony Hawk's Underground
52 Top Gear Rally (GBA)
53 True Crime: Streets of L.A.
54 Wario World
55 Wave Race: Blue Storm
56 WWE Wrestlemania XIX
57 XIII
58 Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition (GBA)
59 Zelda: Ocarina of Time
60 Zelda: The Wind Waker

MOST WANTED

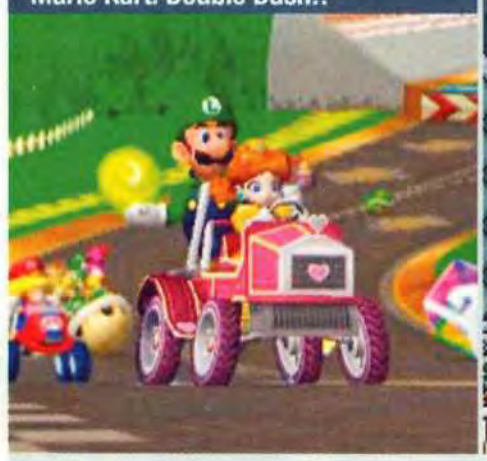
01 Asterix & Obelix XXL
02 Beyond Good & Evil
03 Final Fantasy: Crystal Chronicles
04 Geist
05 Harvest Moon: A Wonderful Life
06 James Bond 007: Alles oder Nichts
07 Killer 7
08 Kirby Air Ride
09 Mario Golf: Toadstool Tour
10 Mario Tennis
11 Metal Gear Solid: The Twin Snakes
12 Nights of the Temple
13 Nintendo Puzzle Collection
14 Paper Mario
15 Pikmin 2
16 Pokémon Colosseum
17 Prince of Persia: The Sands of Time
18 Resident Evil 4
19 Rogue Ops
20 Sphinx und die verfluchte Mumie
21 Spider-Man 2: The Movie
22 Starcraft Ghost
23 Star Fox 2
24 Tak und die Macht des Juju
25 Teenage Mutant Ninja Turtles

Verkaufs-Charts

Quelle: SATURN

Platz/Vormonat		System	Wertung	Monat
1. NEU	Mario Kart: Double Dash!!	GC	90%	1
2. 2	Star Wars Rogue Squadron III	GC	91%	2
3. 6	FIFA 2004	GC	85%	2
4. NEU	Need for Speed: Underground	GC	84%	1
5. 3	F-Zero GX	GC	91%	2
6. 5	Super Smash Bros. Melee	GC	85%	17
7. NEU	DHdR: Die Rückkehr des Königs	GC	83%	1
8. WE	Super Mario Sunshine Players Choice	GC	91%	6
9. NEU	Medal of Honor: Rising Sun	GC	79%	1
10. NEU	The Simpsons: Hit & Run	GC	78%	1

PLATZ 1 (GC): Mario Kart: Double Dash!!



PLATZ 1 (GBA): Super Mario Advance 4

Platz/Vormonat		System	Wertung	Monat
1. 4	Super Mario Advance 4	GBA	90%	2
2. 2	Pokémon Rubin	GBA	87%	5
3. NEU	Final Fantasy Tactics Advance	GBA	90%	1
4. 5	Pokémon Saphir	GBA	87%	5
5. 3	Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition	GBA	78%	7

Leser-Charts

Platz/Vormonat		System	Wertung	Monat
1. NEU	Mario Kart: Double Dash!!	GC	90%	1
2. 4	F-Zero GX	GC	91%	2
3. 3	Zelda: The Wind Waker	GC	95%	8
4. 10	Star Wars Rogue Squadron III	GC	91%	2
5. 2	Viewtiful Joe	GC	90%	2
6. NEU	True Crime: Streets of L.A.	GC	86%	1
7. NEU	XIII	GC	88%	1
8. 6	Skies of Arcadia Legends	GC	88%	5
9. NEU	FIFA 2004	GC	85%	1
10. 1	Soul Calibur 2	GC	90%	2

PLATZ 1: Mario Kart: Double Dash!!

Welches Spiel diesen Monat unaufhaltsam auf den ersten Platz brettern würde, war ja vollkommen klar. Nicht vorhersehbar war jedoch, dass sich gleich drei Nintendo-Games an der Spitze eurer Beliebtheitsskala breitmachen.

Quelle: N-ZONE-Zeugnis, SMS-Auswertung und www.n-zone.de

Most Wanted

Platz/Vormonat		System	Hersteller	Monat
1. 2	Harvest Moon: A Wonderful Life	GC	Ubisoft	2
2. 1	Geist	GC	Nintendo	6
3. 6	Sword of Mana	GBA	Nintendo	5
4. 3	Resident Evil 4	GC	Capcom	6
5. 4	Pikmin 2	GC	Nintendo	8
6. 5	Final Fantasy: Crystal Chronicles	GC	Nintendo	12
7. WE	Sonic Heroes	GC	Atari	2
8. 9	James Bond 007: Alles oder Nichts	GC	Electronic Arts	2
9. 8	Sphinx und die verfluchte Mumie	GC	THQ	2
10. 4	Pikmin 2	GC	Nintendo	8

PLATZ 1: Harvest Moon: A Wonderful Life

Ubisofts kleine Farmer haben mittlerweile Nintendos schattenhafte Gestalt verdrängt und sich auf eurer Wunschliste vom zweiten Platz auf den ersten Platz hochgeackert. Ob das Spiel euren Erwartungen auch wirklich gerecht wird, berichten wir euch in Kürze.

Quelle: N-ZONE-Zeugnis, SMS-Auswertung und www.n-zone.de

DIE REDAKTION

Wer steckt hinter der N-ZONE? Hier stellen wir euch das NZ-Team kurz vor!

HANS IPPISCH
33, REDAKTIONSDIREKTOR

Hat sich entsprechend der Jahreszeit mit *1080° Avalanche* und *SSX 3* eingeschlossen und lässt sich den virtuellen Gipfelwind um die Ohren pfeifen. Wintersport light.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Prince of Persia: The Sands of Time
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Tony Hawk's Underground
Nach Redaktionsschluss?
War er auf der Suche nach den passenden Weihnachtsgeschenken für seine Familie.

FABIAN SLUGA
23, LEITENDER REDAKTEUR

Hat sich doch glatt eine kleine Erkältung bei den ersten Minusgraden eingefangen. Zum Glück konnte er einen ernsthaften Ausbruch der Krankheit rechtzeitig im Keim ersticken.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Prince of Persia: The Sands of Time
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Mario & Luigi: Superstar Saga
Nach Redaktionsschluss?
Hat er Besuche im Fitnessstudio geplant, um den Winterspeck wieder wegzukriegen.

KERSTIN SPRINGER
29, VOLONTÄRIN

Erlebte eines Tages ein böses Erwachen. Ihr kleiner Kater hat sich gnadenlos überfressen und fast die ganze Bude vollgekotzt. Nicht einmal die Hausschuhe hat er verschont.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Tony Hawk's Underground
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Pokémon Pinball: Rubin & Saphir
Nach Redaktionsschluss?
Versucht sie immer noch vergebens, den üblen Gestank aus ihrer Wohnung zu bekommen.

UDO CRNJAK
26, VOLONTÄR

Zählt ungeduldig die Tage, bis endlich die PAL-Version von *Metal Gear Solid: The Twin Snakes* erscheint, und überredet jeden dazu, sich die genialen Zwischensequenzen anzuschauen.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
The Twin Snakes – Preview-Version
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Medal of Honor: Infiltrator
Nach Redaktionsschluss?
Plant er eine Stunde mehr für seinen Arbeitsweg ein. Wer weiß, wann es schneit ...

HEINRICH LENHARDT
38, USA-KORRESPONDENT

... hat sich während seiner Woche „Heimaturlaub" im Verlag erstaunlich wenig in den Tiefen der Großraumbüros verlaufen (und ist jetzt ein intimer Kenner von Downtown Fürth).

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Need for Speed Underground
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Mario & Luigi: Superstar Saga
Nach Redaktionsschluss?
Verlegt er vorsätzlich seine Liste mit guten Vorsätzen fürs neue Jahr.

MATTHIAS SCHÖFFEL
38, DESIGNER

Feiert Weihnachten natürlich mit der Familie und ist schon sehr gespannt, was ihm sein kleiner Sohn dieses Jahr schenken wird. Malen kann er ja schon ganz gut.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Wallace & Gromit in Projekt Zoo
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Mario & Luigi: Superstar Saga
Nach Redaktionsschluss?
Verbringt er die Feiertage mit *Mario & Luigi* und ihrem GBA-Rollenspiel.

STEFANIE SÄMANN
24, JUNIOR DESIGNER

Kann kaum erwarten, auf dem Nürnberger Christkindlesmarkt ihre Freunde und Verwandten auf einen Glühwein einzuladen und die festliche Stimmung zu genießen.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
XIII
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Advance Wars II: Black Hole Rising
Nach Redaktionsschluss?
Zelebriert sie unglaubliche Geschwindigkeit mit *Need for Speed Underground*.

FABIAN HÜBNER
18, AUSZUBILDENDER MEDIENDESIGNER

Hat nach fünf Jahren mal wieder seine recht umfangreiche Comic-Sammlung durchstöbert und ist kurz davor, wieder einmal rückfällig zu werden.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Capcom vs. SNK 2 EO
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Medal of Honor: Infiltrator
Nach Redaktionsschluss?
Geht er Weihnachtsgeschenke für Freunde (ja genau) und Freundin (muahahaha) einkaufen.

YVES NAWROTH
19, REDAKTIONSASSISTENT

Ist mittlerweile schon so lange nicht mehr in der Redaktion gewesen, dass die Redakteure beinahe vergessen haben, wie er aussieht. Zum Glück kann man im Heft nachschauen.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
XIII
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Barbarian
Nach Redaktionsschluss?
Lässt er sich von seiner Familie mit Neuigkeiten aus der Redaktion versorgen.

SPIEL DES MONATS

TONY HAWK'S UNDERGROUND

Auch auf dem GBA zeigt der virtuelle Urvater des Trendsports, wie man gekonnt an der Spitze bleibt.

SEITE 55

ALLE TESTS IM ÜBERBLICK

GAMECUBE

Batman: Rise of Sin Tzu 44
Gladius 53
Harry Potter und der Stein der Weisen 40
Judge Dredd: Dredd vs. Death 46
NFL Street 52
The Italian Job 48
Wallace & Gromit in Projekt Zoo 50

Import-Test:

Pokémon Colosseum 68
Prince of Persia: The Sands of Time 64

GAME BOY ADVANCE

Barbarian 58
Bayblade: Ultimate Blader Jam 54
Crash Nitro Cart 57
Crouching Tiger, Hidden Dragon 58
Deutschland sucht den Superstar 56
Harry Potter: Quidditch-Weltmeisterschaft 59
Hot Wheels: World Race 58
James Bond 007: Alles oder Nichts 57
Looney Tunes: Back in Action 59
Medal of Honor: Infiltrator.....59
Mission: Impossible Operation Surma 57
Robocop 58
Sim City 2000 57
SSX 3 59
Tony Hawk's Underground 55

Spiele mit einer Wertung von 85 % oder mehr erhalten dieses Hit-Prädikat.

Spiele mit einer Multiplayer-Wertung von 85 % oder mehr erhalten diesen Multiplayer-Hit.

Spiele mit diesem Symbol erhielten von der USK eine „Ab 18"-Kennzeichnung.

Bei einem Test mit diesem Symbol handelt es sich um einen Titel aus Japan oder den USA, der noch nicht in Deutschland erhältlich ist. Ob der Titel in Deutschland erscheinen wird, könnt ihr im jeweiligen Test nachlesen.

Aufgepasst! Dieses Symbol zeigt an, dass wir überraschende Storywendungen verraten.

VORSCHAU-EINSCHÄTZUNGEN KURZ ERKLÄRT

SUPER Dieser Hammer wird wahrscheinlich 90 % oder mehr absahnen.
SEHR GUT Ein Spiel mit echtem Hitpotenzial, das zwischen 83 % und 89 % landen wird.
GUT Die Testversion des Spiels wird voraussichtlich zwischen 70 % und 82 % bekommen.
OK Ein durchschnittlicher Titel, der wahrscheinlich zwischen 50 % und 69 % abstaubt.
SCHWACH Mehr als 30 % bis 50 % werden beim Test wohl nicht drin sein.
SCHLECHT Würg! Die Testversion dürfte höchstens 29 % ergattern.

Harry Potter und der Stein der Weisen

Begleitet Harry durch sein **erstes Schuljahr** in Hogwarts.

Seit Harrys erstem GameCube-Abenteuer ist mittlerweile ein Jahr vergangen, allerdings durften GC-Besitzer damit nicht die Geschichte des ersten, sondern lediglich die Story des zweiten weltberühmten *Harry Potter*-Bandes nachspielen. EA füllt nun diese Lücke mit einer Neuauflage für alle Next-Generation-Konsolen. Ihr schlüpft in Harrys Rolle und begleitet ihn durch sein erstes Schuljahr in Hogwarts. Ron Weasley und Hermine Granger, eure Gryffindor-Kollegen, begleiten euch dabei und stehen euch zur rechten Zeit mit Rat und Tat zur Seite. Wer den Vorgänger bereits gespielt hat, weiß, was ihn erwartet.

ZIELGRUPPENGERECHT

In Hogwarts sammelt ihr Zutaten für Zaubertränke, stärkt euch mit Kürbiskernpastete, Schokofröschen oder Kesselkuchen, schlagt Trolle in die Flucht, durchforstet Hogwarts auf der Suche nach insgesamt 101 Bildkarten berühmter Hexen und Zauberer, ruft Hedwig zu Hilfe, falls ihr mal nicht weiterwisst, und erlernt selbstverständlich wieder etliche Hokuspokus-Floskeln. Wie im Vorgänger schlagt ihr mit „Flipendo" Gegner in die Flucht, „Lumos" bringt Licht ins Dunkel und mit „Diffindo" können beispielsweise Seile und andere Materialen zerschnitten werden. Zu Harrys Fähigkeiten hat sich auch ein neuer Spruch namens „Elasto" hinzugesellt. An dafür vorgesehenen Stellen kann Harry nun Sprungfedern herbeizaubern, mit deren Hilfe er sich auf höher gelegene Ebenen katapultiert oder sehr weite Sprünge meistert. Auch neue Umgebungen, beispielsweise Hagrids Garten und die verbotene Abteilung der Bücherei, wurden ins Gameplay integriert. Während des Spiels sorgen wie gewohnt gelungene Zwischensequenzen nicht nur für Auflockerung, sondern treiben die Story auch wunderbar voran. Synchronisiert wurde das Ganze ebenfalls wieder von den originalen Synchronsprechern aus dem Film und der Originalsoundtrack sorgt für die passende Atmosphäre. Zwar hielten sich die Entwickler erneut relativ nahe an die Buchvorlage, aber das

EFFEKTVOLL
Hier lernt Harry gerade einen neuen Spruch.

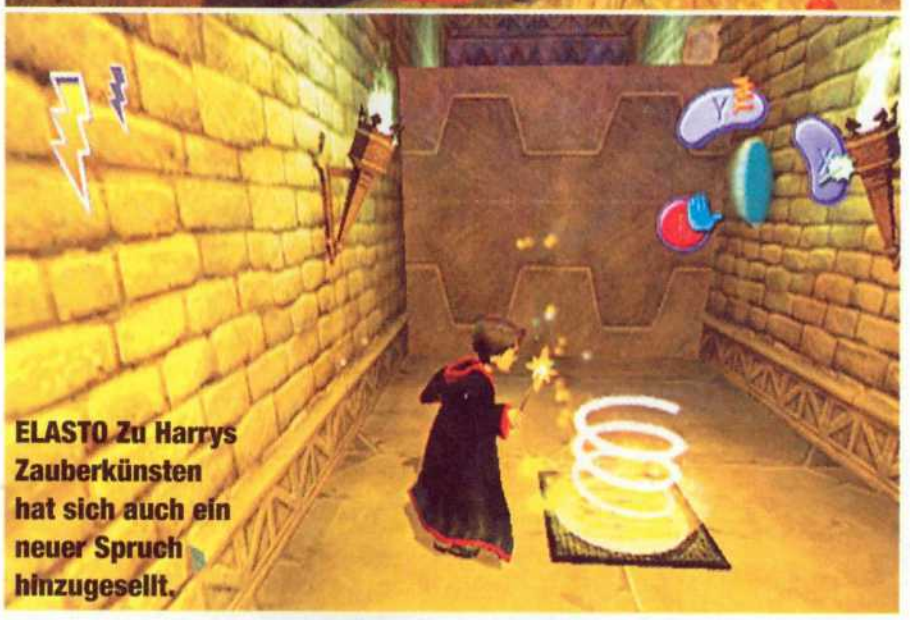
DIE ZWISCHENSEQUENZEN
... sind hübsch anzusehen.

LUMOS Einmal kurz den Zauberstab gezwirbelt und schon sind Untote Geschichte.

Gameplay ist ebenso linear wie im Vorgänger und bietet dadurch noch immer sehr wenig Handlungsfreiraum. Grafisch gibt's dafür – zumindest in puncto Leveldesign – kaum etwas zu meckern. Die Liebe zum Detail ist deutlich erkennbar, allerdings leidet das ansonsten positive Bild extrem unter derben Ruckeleinlagen. Eigentlich vollkommen unverständlich, da Harrys letztes Abenteuer auch ohne 60-Hz-Modus erheblich flüssiger lief. Sehr junge Spieler, insbesondere *Potter*-Fans, werden sich an dem einfachen Schwierigkeitsgrad und dem ab und an etwas zittrigen Bild aber wohl nicht stören und wieder mal einige vergnügliche Stunden an den Controllern verbringen. Ältere Spieler sollten jedoch lieber vorher eine Proberunde zocken. Aufgrund der Aufgabenstellungen fühlt man sich nämlich bereits nach kurzer Spielzeit unterfordert.

KERSTIN SPRINGER

SCHNIPP, SCHNAPP Manchmal kommt Harry nur mit Diffindo weiter.



ELASTO Zu Harrys Zauberkünsten hat sich auch ein neuer Spruch hinzugesellt.

INFO DIE POTTER-MAMA

Joanne K. Rowling

Die Mutter der Romanfigur Harry Potter avancierte zu den reichsten Frauen Großbritanniens.

Geboren wurde die Schriftstellerin am 31. Juli 1965 in Chipping Sodbury, Gloucestershire. Ihre Kindheit verbrachte sie bis 1971 in Yate und zog anschließend nach Winterbourne. 1985, während eines Studienaufenthaltes in Paris, entstanden ihre ersten *HP*-Fantasien. Ihre Inspirationen brachte sie allerdings erst ein paar Jahre später zu Papier, da ihr während ihres Studiums und ihrer anschließenden Anstellung bei Amnesty International kaum die Zeit dazu blieb. Rowling verschickte etliche Manuskripte, bis sie 1996 endlich einen Verleger fand. Im September 1997 erschien in Großbritannien schließlich ihr erster Roman *Harry Potter and the Philosopher's Stone* (zu Deutsch: *Harry Potter und der Stein der Weisen*). Fast im jährlichen Rhythmus veröffentlichte die fleißige Schreiberline vier weitere *HP*-Romane und zählt mittlerweile zu den reichsten Frauen Großbritanniens.

MISTVIECHER Harry muss sich wieder etlicher Gnome entledigen.

MONSTRUM Mit Trollen ist nicht gut Kirschen essen.

DETAIL-CHECK | HARRY POTTER UND DER STEIN DER WEISEN

Drei knuffige Filmumsetzungen – für junge Daddler empfehlenswert

Für junge Spieler ist zur Zeit neben Harrys Abenteuer auch *Findet Nemo* angesagt. Falls ihr gerade auf der Suche nach einem geeigneten Spiel seid, helfen euch die nachfolgenden Infos sicher weiter.

DER STEIN DER WEISEN

FEATURES ★★★☆☆

Spielfigur: Harry Potter (Rowlings legendäre Romanfigur)
Story: Ihr spielt Harrys erstes Schuljahr in Hogwarts nach.
Umgebungen: Schulgelände + verbotene Abteilung der Bücherei + Hagrids Garten
Waffen: 8 Zaubersprüche + 1 neuer
GBA-Linkmöglichkeit: Ja
Zielgruppe: Vollkommen auf *Harry Potter*-Fans ausgerichtet, für andere hat das Spiel wenig zu bieten.
USK: Ab 6 Jahren

TECHNIK ★★★☆☆

Grafik: Hübsch, sehr farbenfroh, relativ viele Details, extrem instabile Framerate trotz 60 Hz
Präsentation: Gelungen, sehr übersichtliches Menü, liebevolle Zwischensequenzen
Sound: Dolby Pro Logic II, Original-Synchronsprecher und -Musik aus dem Film, Sprachausgabe gut gelungen

Fazit: Technisch leider schwächer als der Vorgänger, für *Potter*-Fans dennoch mit Sicherheit einen Blick wert.

GESAMTWERTUNG ★★★☆☆

DIE KAMMER DES SCHRECKENS

FEATURES ★★★☆☆

Spielfigur: Harry Potter (Rowlings legendäre Romanfigur)
Story: Hier dürft ihr sein zweites Lehrjahr in Hogwarts miterleben.
Umgebungen: Das Schulgelände von Hogwarts
Waffen: 8 Zaubersprüche
GBA-Linkmöglichkeit: Ja
Zielgruppe: Vollkommen auf *Harry Potter*-Fans ausgerichtet, der Rest wird sich nicht dafür begeistern.
USK: Ab 6 Jahren

TECHNIK ★★★½☆

Grafik: Keine 60 Hz, Framerate dennoch meist stabil, hübsche Details, sehr farbenfrohes Leveldesign
Präsentation: Gelungen, einfache Menüs, gelungene Zwischensequenzen
Sound: Stereo, Original-Synchronsprecher und -Musik aus dem Film, gute Sprachausgabe, lippensynchron

Fazit: Für *Potter*-Fans das Nonplusultra, für andere weniger spannend, da sich das Gameplay viel zu simpel gestaltet.

GESAMTWERTUNG ★★★½☆

FINDET NEMO

FEATURES ★★★☆☆

Spielfigur: 3 Fische (Nemo, Marlin und Dorie)
Story: Ihr helft Marlin und Dorie, den kleinen Nemo wiederzufinden.
Umgebungen: Ihr dümpelt durch die Weiten des Meeres sowie ein Aquarium.
Waffen: Keine
GBA-Linkmöglichkeit: Nein
Zielgruppe: Richtet sich an alle sehr jungen Spieler, aber auch für etwas ältere Wasserratten
USK: Ohne Altersbeschränkung

TECHNIK ★★★½☆

Grafik: Kunterbunte Unterwasserwelten, farbenprächtige Fische, stabile Framerate, gelungene Animationen
Präsentation: Witzige Zwischensequenzen, lehnt sich eng an den Kinofilm an
Sound: Dolby Pro Logic II, Original-Synchronsprecher und -Musik aus dem neuesten Disney-Pixar-Film

Fazit: Knuddeliges Unterwasserabenteuer, das sicher sogar einigen älteren Spielern Spaß machen wird.

GESAMTWERTUNG ★★★☆☆

MEIN FAZIT | GUT

Kerstin Springer
findet's nicht so zauberhaft.

Eigentlich sollte die Fortsetzung eines Spiels qualitativ mindestens mit dem Vorgänger vergleichbar, wenn nicht sogar besser sein. Leider ist das den Entwicklern weder technisch noch in Bezug auf das Gameplay geglückt. Das Weihnachtsgeschäft hat wohl zu sehr gedrängt.

TEST

H. P. U. DER STEIN D. WEISEN

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Warthog
Speichern:	9 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3, 16:9, 60 Hz
Audio:	Dolby Pro Logic II

Internet: **www.harrypotter.de**

Spieler **1**	USK-Freigabe **Ab 6 Jahren**
Termin **Erhältlich**	Preis **Ca. € 50,-**

- ⊕ **Super für junge Spieler geeignet**
- ⊕ **Gelungene Zwischensequenzen**
- ⊖ **Instabile Framerate**
- ⊖ **Geringe Spieltiefe**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
70%	80%	– %	**70%**

„Für junge Spieler (insbesondere Fans) super, andere wird Harrys Abenteuer kaum fesseln."

INFO | GEWINNSPIEL

GEWINNSPIEL

In Kooperation mit Electronic Arts verlosen wir drei „Mit Harry rundum glücklich"-Pakete mit folgendem Inhalt:

1x *Harry Potter und der Stein der Weisen*
1x *Harry Potter Quidditch Weltmeisterschaft*
1x Reisetasche
1x Schal
1x T-Shirt
1x Anstecknadel

Neben den drei *Harry Potter*-Fan-Paketen verlosen wir außerdem noch 7 *HP*-T-Shirts inklusive Anstecknadeln.

Um zu gewinnen, schickt einfach eine SMS mit dem Inhalt „NZ 18" an eine der folgenden Nummern: Einsendeschluss ist der 28. Januar

D: 81114 € 0,49*/SMS Alle Netze!
(*VF-D2-Anteil € 0,12)
CH: 72444 sfr 0,70/SMS
A: 0900 101010 € 0,60/SMS

Oder ruf uns einfach an:
D: 0190 658 651 € 0,41/Min.
CH: 0901 210 212 sfr 0,50/Min.

Oder schicke eine Postkarte mit den Nummern deiner Favoriten an:

N-ZONE COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: NZ 18
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Leser aus Österreich können derzeit nur per SMS oder Postkarte teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec Media AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Teilnahmeschluss ist der 28. Januar.

Batman Rise of Sin Tzu

Kampfkunstexperte Sin Tzu macht das Batman-Universum unsicher.

Ubisoft möchte *Batman*-Fans in neue Sphären führen und hat eigens dafür einen neuen, widerwärtigen Schurken erschaffen. Sin Tzu heißt der gute Mann und ist ein wahrer Meister der Kampfkunst. Um dieser Spielfigur Leben einzuhauchen, hat man sich natürlich gleich einen passenden Lebenslauf ausgedacht: Mitleiderregenderweise wurde Sin Tzu als Kind von seinen Eltern ausgesetzt. Prompt nahm eine Gangsterbande das Findelkind unter ihre Fittiche, was Sin Tzus weiteren Werdegang selbstverständlich unwiderruflich besiegelte. Immer auf der Suche nach würdigen Gegnern schleicht dieser Bösewicht nun rastlos durch die Straßen von Gotham City. Doch bevor ihr ihm in der Rolle von Batman, Nightwing, Robin oder Batgirl zeigt, was ein Superheld alles draufhat, müsst ihr erst einmal das restliche Gesindel beseitigen. Und damit habt ihr wirklich alle Hände voll zu tun! Von überallher stürmen Kriminelle auf euch ein, die nur eines wollen: euren Kopf! Neben berühmt-berüchtigten Widersachern wie Bane, Clayface oder Scarecrow dürfen auch endlos viele namenlose Gestalten in den Boden gerammt werden. Egal für welche Spielfigur ihr euch anfangs entscheidet, jedes Mitglied der vier Mann starken Superheldentruppe verfügt über 35 verschiedene Moves. Ob ihr die Attacken auswendig lernt oder einfach nur wildes Button-Smashing betreibt, steht euch anfangs noch frei. Allerdings zieht der Schwierigkeitsgrad nach einiger Spieldauer doch deutlich an und man sollte die Moves letztendlich schon beherrschen. Die Gegner werden nämlich mit der Zeit immer rabiater und ausdauernder und sind durch plumpes Drauflosknüppeln nicht mehr zu stoppen. Neben den Schlag- und Trittkombinationen könnt ihr Gegner aber auch mit Kisten oder Fässern außer Gefecht setzen. Mit einem schwungvollen,

LEBENSSAFT Solche Kreuze retten Batman häufig das Leben.

GIFTANGRIFF Die verschwommene Sicht kommt jedenfalls gut rüber.

EXPLOSIVE UMGEBUNG In den Levels stehen auch TNT-Fässer herum.

gut gezielten Tritt kickt ihr die Teile einfach mitten in die Meute und schon habt ihr wieder ein bisschen Bewegungsfreiheit. Für etwas Abwechslung sorgen auch gegnerische Giftangriffe, bei denen sich der Bildschirm passenderweise grün färbt, euch das Bild vor Augen verschwimmt und die Soundausgabe sich in hallendes Geleier verwandelt.

FRAGLICHER SPASS MAL ZWEI

Trotz allem macht sich im Singleplayer-Modus leider viel zu schnell Langeweile breit. Umso erfreulicher ist es, dass man neuerdings das Gesocks sogar zu zweit als kooperatives Heldengespann verkloppen darf. Grafisch macht das neue *Batman*-Abenteuer allerdings nicht gerade einen berauschenden Eindruck. Die Levels wurden zwar halbwegs annehmbar gestaltet, leiden aber stellenweise sehr stark an Texturarmut. Die Umgebungen ähneln sich zudem zu sehr, weshalb man sich an einigen Stellen fragt, ob man diesen Part nicht schon einmal gespielt hat. Auch die Animationen überzeugen nicht so recht, da die Figuren häufig etwas lax durch die Gegend hampeln. Darüber hinaus ist die Kollisionsabfrage alles andere als astrein, allerdings beeinträchtigt dies den Spielspaß nicht allzu sehr. Schlagsüchtige *Batman*-Fans sollten sich dennoch von unserer Wertung nicht abschrecken lassen, denn für Fans ist das Spiel – schon allein aufgrund des Bonusmaterials – allemal einen Blick wert!

KERSTIN SPRINGER

ZIVILISTEN RETTEN Wer einen vergisst, hat vorerst ausgespielt.

DETAIL-CHECK RISE OF SIN TZU

Guter Nachfolger?

Action-Adventure oder Beat 'em Up? In welchem Genre schlägt sich Batman wohl besser?

BATMAN: RISE OF SIN TZU

FEATURES ★★½☆☆

Spielfigur: Batman, -girl, Robin, Nightwing
Genre: Beat 'em Up
Story: Ihr befreit Gotham City von neuem Übel. Für Bösewicht Sin Tzu zeichnet übrigens Comic-Zeichner Jim Lee höchstpersönlich verantwortlich.
Gadgets: 6
Multiplayer: Ja, 2 Spieler
Spielperspektive: Fest justierte Kamera, äußerst unpraktisch, vor allem wenn ganze Gegnerhorden auf einen einstürmen.
Steuerung: Batman selbst ist ziemlich träge, alle anderen Superhelden sind erheblich flinker.

TECHNIK ★★★☆☆

Grafik: Annehmbar, Framerate stabil, stellenweise tristes, sich wiederholendes Leveldesign, mangelhafte Animationen
Sound: Dolby Pro Logic II, Soundtrack schafft *Batman*-Athmosphäre
Präsentation: Geht so, Zwischensequenzen absolut verbesserungsfähig
Fazit: Nur für *Batman*-Fans + leidenschaftliche Highscore-Jäger empfehlenswert, für alle anderen hat das Spiel wenig zu bieten.

GESAMTWERTUNG ★★★☆☆

BATMAN VENGEANCE

FEATURES ★★★★½

Spielfigur: Batman
Genre: Action-Adventure
Story: In der Rolle von Batman versucht ihr als Ein-Mann-Armee, Grinsefresse Joker davon abzuhalten, Gotham City niederzubrennen.
Gadgets: 11
Multiplayer: Nein
Spielperspektive: Kamera nicht verstellbar, was die Sicht natürlich enorm einschränkt.
Steuerung: Etwas gewöhnungsbedürftig, wird aber den Anforderungen ohne weiteres gerecht.

TECHNIK ★★★☆☆

Grafik: Abwechslungsreiche Levels, stellenweise Mangel an Texturen, instabile Framerate, ordentliche Animationen
Sound: Stereo, bekannter *Batman*-Sound, ordentliche Sprachausgabe
Präsentation: *Batman*-gerecht, Zwischensequenzen schaffen passendes Flair
Fazit: Ordentliches, leicht zugängliches Action-Adventure, die Steuerung wäre jedoch noch verbesserungsfähig. Für jedermann geeignet.

GESAMTWERTUNG ★★★½☆

MEIN FAZIT OK

Kerstin Springer
bevorzugt Batgirl.

Die Anzahl der Moves ist beeindruckend, aber die technischen Schwächen und das monotone Gameplay hinterlassen einen bitteren Nachgeschmack. Zudem unterscheiden sich die vier Charaktere lediglich in ihrer Agilität und ausgerechnet Batman selbst ist auch noch der Lahmste von allen. Highscore-Jäger, die sich für *Batman* begeistern können, liegen mit diesem Spiel dennoch nicht verkehrt, aber alle anderen wird das Gameplay nur sehr kurze Zeit begeistern. Auch ein neu erschaffener Gegner kann daran nicht viel ändern. Wer sich trotzdem ins Abenteuer stürzen möchte, sollte jedenfalls besser einen Kumpel zur Hand haben.

TEST

RISE OF SIN TZU

Genre:	Beat 'em Up
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft
Speichern:	2 Blöcke
Sprache:	Engl. Sprache, dt. Texte
Video:	4:3
Audio:	Dolby Pro Logic II

Internet: **www.ubisoft.de**

Spieler **1-2**	USK-Freigabe **Ab 6 Jahren**
Termin **Erhältlich**	Preis **Ca. € 50,-**

- ⊕ **Neuer Batman-Gegner**
- ⊕ **Erstmals mit Zweispielermodus**
- ⊖ **Eintöniges Gameplay**
- ⊖ **Miese Kollisionsabfrage**

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
64%	72%	**69%**	63%

„Vier spielbare Charaktere und **zahlreiche Moves** verbessern leider kaum das öde Gameplay."

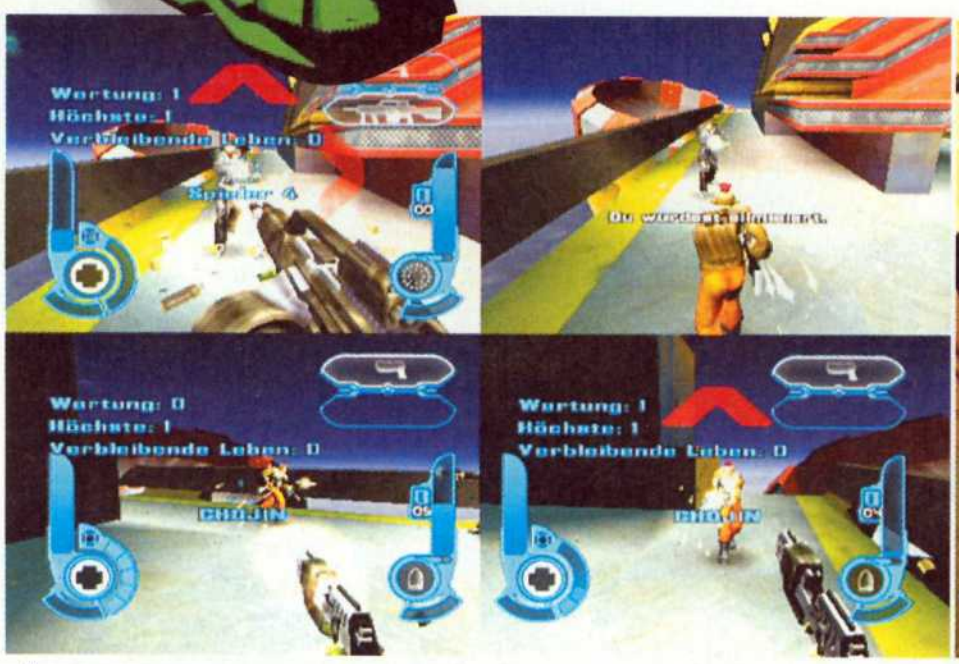
Judge Dredd
Dredd vs. Death

Wer blöde schaut, kommt in den Knast! So sieht die **Justiz in der Zukunft** aus.

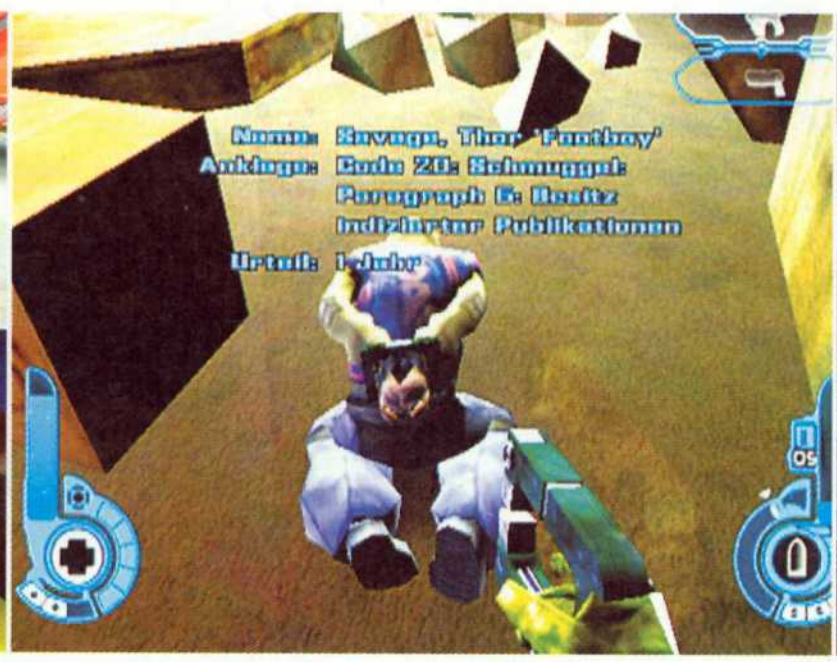
Unser Rechtssystem ist in drei Instanzen unterteilt: die Legislative, die Judikative und die Exekutive. Die gleiche Einteilung gibt es auch in der Zukunft in einer Stadt namens Mega City 1. Allerdings mit einem grundlegenden Unterschied: Alle drei Kräfte werden von einer Person – einem Judge – verkörpert. Nachdem ein Gangster verhaftet wurde, sprechen sie an Ort und Stelle das Urteil aus und vollstrecken es. Judge Dredd ist einer der härtesten Judges, den es in dem 400 Millionen Einwohner umfassenden Hexenkessel gibt. Dies müssen nicht nur unbedeutende Kleinganoven auf die harte Tour erfahren, sondern auch plötzlich auftauchende Vampire und Untote, die unter der Führung von Judge Death für Chaos sorgen. Der Spieler schlüpft in die Rolle des Super-Cops und muss in bekannter Ego-Shooter-Manier Horden von Gegnern in die ewigen Jagdgründe befördern.

HART, ABER GESETZLICH

Da Dredd allerdings ein Mann des Gesetzes ist, kann er nicht wie wild alles und jeden umnieten. Einige Missionsziele erfordern auch seine Rolle als Rechtsvertreter und so muss man zum Beispiel alle Mitglieder einer Gang stellen und verhaften. In der Anfangsphase sind die sarkastischen Sprüche – von Sylvester Stallones deutscher Originalsynchronstimme gesprochen – während einer Verhaftung noch recht witzig anzuhören. Nur leider hat man nach einigen Schuldsprüchen schon alle Varianten gehört. Auch der Rest des Titels bietet nicht viel Abwechslung. Die langweilige und vollkommen ohne Spannung erzählte Hintergrundgeschichte ist einfach nur schmückendes Beiwerk und Alibi für die anspruchslose Action. Auch das Leveldesign ist lieblos und das abwechselnde Eliminieren von Gegnern und Schaltersuchen kann nicht gerade dauerhaft motivieren. Auch Dredds Superwumme – der Lawgiver – mit seinen unterschiedlichen Munitionsarten, wie zum Beispiel normalen, panzerbrechenden oder explosiven Geschossen, ändert nichts daran. Weiterhin kann eine zweite Waffe, zum Beispiel eine Railgun, eine Schrotflinte, ein MG oder sogar ein Granatwerfer, aufgenommen werden. Eigentlich ist es vollkommen egal, was man benutzt, um seine Widersacher auszuschalten,



HÖHEPUNKT Die Stärken von Judge Dredd: Dredd vs. Death liegen eindeutig in den umfangreichen Mehrspieler-Varianten.



SOWAS ABER AUCH Tja, wer sich mit Judge Dredd anlegt, kann auch gleich freiwillig in den Bau gehen.

ZOMBIEANGRIFF Diese Gesellen sehen zwar gefährlich aus, sind es aber nicht.

URKOMISCH Die seltsame Physik-Engine lässt das Ableben der Gegner recht albern erscheinen.

denn die haben während der Entwicklung erschreckend wenig künstliche Intelligenz eingehaucht bekommen. Dies alles macht *Judge Dredd: Dredd vs. Death* zu einem durchschnittlichen Action-Spiel, mit dem man allenfalls ein paar nette Stunden verbringen kann.

DAS URTEIL: LEBENSLÄNGLICH

Auch in technischer Hinsicht vermag der Titel eigentlich kaum Punkte zu machen. Die riesigen Umgebungen dienen nur als überflüssige Zierde und sorgen dafür, dass die Bildwiederholungsrate stellenweise sehr stark in die Knie geht. Die Texturen sind unterer Durchschnitt, genau wie die Animationen der Gegner. Zudem sorgt die seltsame Physik-Engine für den einen oder anderen ungewollten Lacher. So stellt man sich den Abgang eines Schurken ganz sicher nicht vor. Positiv bei *Judge Dredd: Dredd vs. Death* sind die vielen Mehrspielermodi. Auf Wunsch kann das Hauptspiel mit einem Kumpel durchgespielt werden. Die zahlreichen Splitscreen-Varianten sorgen zudem auch für kurzzeitig unterhaltsame Gefechte unter Freunden.

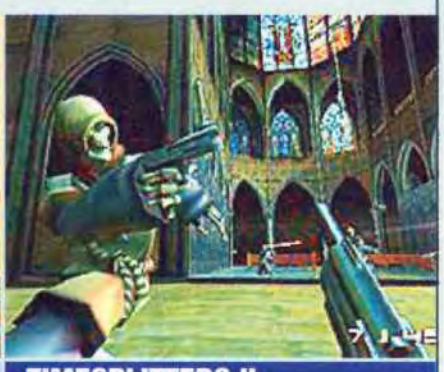
UDO CRNJAK

NETTE VIDEOS sorgen für etwas Auflockerung zwischen den Levels.

DETAIL-CHECK JUDGE DREDD: DREDD VS. DEATH

Ab in den Bau!

Wie schlägt sich das Gesetz der Zukunft gegen die Helden aus *TimeSplitters II*? Im Einspieler-Modus steht das Urteil leider sehr schnell fest.



JUDGE DREDD	TIMESPLITTERS II
SPIELBARKEIT ★★★☆☆	**SPIELBARKEIT** ★★★★★
Hakelige Steuerung mit unsinniger Tastenbelegung erschwert das Spielen. Das Wechseln der Waffen und das Nachladen dauert viel zu lange.	Die Charaktere lassen sich dank der vorbildlich umgesetzten und frei konfigurierbaren Pad-Belegung punktgenau durch die Levels steuern.
UMFANG ★★★☆☆	**UMFANG** ★★★★★
Motivation: Der Story-Modus ist sehr kurz und mit etwas Übung viel zu schnell durchgespielt. Daran können auch die freispielbaren Goodies und die Zwischensequenzen nichts ändern. **Anzahl der Missionen:** 11 Levels plus einer Trainingsmission	**Motivation:** Die Einzelspieler-Variante ist zwar auch recht schnell durchgespielt, macht aber aufgrund des tollen Leveldesigns mächtig Laune, ebenso wie der ungemein motivierende Mehrspielermodus. **Anzahl der Missionen:** 9 sehr große und toll gestaltete Levels
MEHRSPIELER ★★★★☆	**MEHRSPIELER** ★★★★★
Anzahl der Spielmodi: 1 Kooperations-Modus und zusätzlich 6 Mehrspieler-Varianten sorgen dafür, dass der Titel mit Freunden für kurze Zeit Spaß macht. **Spieleranzahl:** 4 mit geteiltem Bildschirm	**Anzahl der Spielmodi:** Ebenfalls 1 kooperativer Spiel-Modus für bis zu 2 Spieler und ungeschlagene 16 Mehrspieler-Varianten. Einfach top. **Spieleranzahl:** 4 mit geteiltem Bildschirm

GESAMTWERTUNG	GESAMTWERTUNG
★★★☆☆	★★★★★

MEIN FAZIT OK

Udo Crnjak urteilt härter als Dredd.

Am Anfang macht der Titel durchaus ein bisschen Spaß. Doch dann offenbarten sich sehr schnell die vielen Mängel. Erhebliche Schwächen in der Technik und der Künstlichen Intelligenz sind vollkommen unverständlich. Wer gerne mit seinen Freunden spaßige Shooter-Runden am Abend veranstaltet, kann aber einen Blick riskieren.

TEST

JUDGE DREDD

Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	Vivendi Universal
Entwickler:	Rebellion
Speichern:	Deutsch
Sprache:	2 Blöcke
Video:	4:3, 16:9
Audio:	Dolby Surround

Internet: **www.vup-interactive.de**

Spieler **1-4**	USK-Freigabe **Ab 16 Jahren**
Termin **Erhältlich**	Preis **Ca. € 55,-**

- ⊕ Witzige Sprachausgabe
- ⊖ Teilweise derbe Ruckler
- ⊖ Langweiliges Leveldesign
- ⊖ Miserable KI

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
58%	64%	**63%**	57%

„Technisch schwacher Ego-Shooter, aber mit umfangreichem Mehrspielermodus“

INFO KONVERTIERUNGSCHECK

GAMECUBE		PLAYSTATION 2		XBOX	
Umfang:	11 Missionen	Umfang:	11 Missionen	Umfang:	11 Missionen
Ladezeit:	13 Sekunden	Ladezeit:	14 Sekunden	Ladezeit:	12 Sekunden
Sound:	Dolby Surround	Sound:	Dolby Surround	Sound:	Dolby Digital 5.1
Grafik:	★★½	Grafik:	★★½	Grafik:	★★★
GESAMT:	★★½	GESAMT:	★★½	GESAMT:	★★★

FAZIT: Die Xbox-Version hat wieder einmal dank der besseren technischen Leistung die Nase vorn.

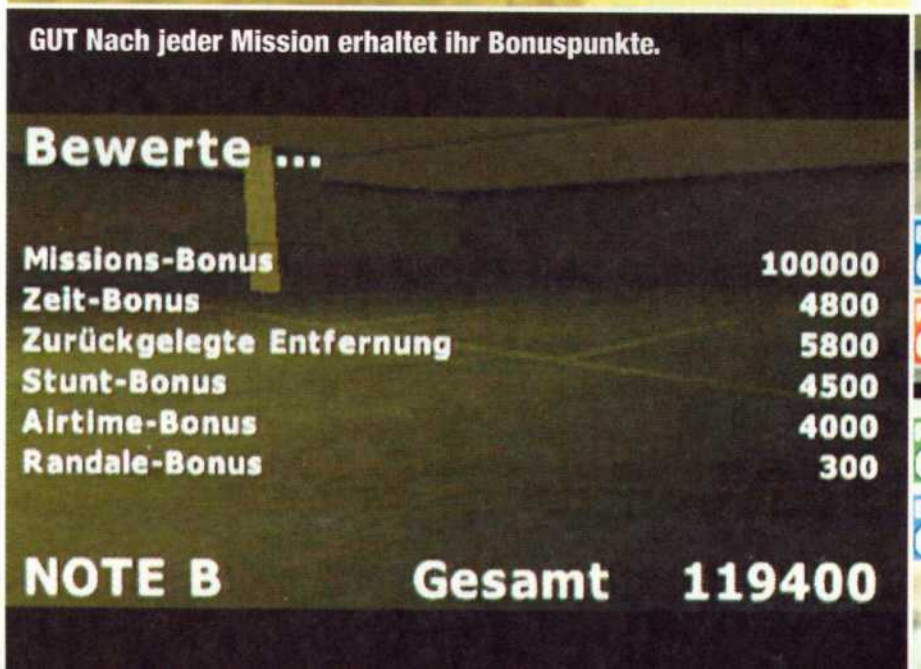
Eidos bringt euch das
Spiel zum Kinofilm!

The Italian Job

Der Plan war ja eigentlich toll! Charlie Kroker hat gerade mit seinen Kumpels den „Coup des Jahrhunderts" gelandet und von der Polizei keine Spur. Doch anstatt die Beute gerecht aufzuteilen, verschwindet einer der Kumpels mit der gesamten Beute. Dies ist nicht nur die Story des Kinofilms *The Italian Job*, der zurzeit in den Kinos läuft, sondern auch die des gleichnamigen Videospiels. In 15 Kapiteln könnt ihr im Story-Modus Jagd auf den Betrüger Steve machen. Markanteste Hilfsmittel sind die flotten Minis aus dem Hause Rover. Und auch wenn man es aufgrund der Story nicht vermuten würde: Bei *The Italian Job* handelt es sich um ein waschechtes Rennspiel. Ihr rast durch die Stadt von Checkpoint zu Checkpoint, zwirbelt eure Minis um die Kurven, jagt sie über Rampen und sucht jede Abkürzung, um gegen die Gegner zu bestehen. Die Geschichte wird immer wieder mit Zwischensequenzen fortgeführt. Neben dem Story-Modus dürft ihr euch in Stadtrennen und Hinderniskursen beweisen. Falls ihr einen Kumpel zur Hand habt, könnt ihr die Stadtrennen auch zu zweit absolvieren. Wesentlich mehr Spaß macht das aber nicht. Die Grafik ist zu unspektakulär und kann nicht mit aktuellen Rennspielen mithalten. Die Kurven sind eckig, die Texturen etwas besser als Durchschnitt und leider gerät die Grafik ab und zu ins Ruckeln. Der Sound unterstützt Dolby Pro Logic II, Musik und Soundeffekte sind in Ordnung, aber nicht überragend. Wenig begeisternd ist die Intelligenz der Gegner, die stur auf ihrer Linie fahren und euch dadurch auch schon mal unmotiviert ins Heck rauschen. Ein Lapsus ist auch, dass man nach gescheiterten Teilmissionen die Mission wieder von vorne anfangen muss. Aber wir wollen ja nicht ungerecht werden. Das Punktesystem ist motivierend und es macht sogar eine Weile Spaß, durch die Straßen zu heizen. Rennspielfans finden aber mit Sicherheit bessere Alternativen.

FABIAN SLUGA

SOLIDE
Die Grafik ist okay, aber nicht besonders detailliert.



GUT Nach jeder Mission erhaltet ihr Bonuspunkte.

NUR ZUM GUCKEN Udos Fahrfehler hat ihn direkt in die Einkaufsmeile befördert.

DETAIL-CHECK | **THE ITALIAN JOB**

Der große Coup?

The Italian Job **ist ein waschechtes Rennspiel. Doch kann es mit dem derzeitigen Klassenprimus** ***Burnout 2: Point of Impact*** **mithalten?**

THE ITALIAN JOB	BURNOUT 2: POINT OF IMPACT
FEATURES ★★★½☆	**FEATURES** ★★★★☆
Spieler: 1-2	**Spieler:** 1-4
Spielmodi: Story-Modus, Stadtrennen, Stunt-Modus	**Spielmodi:** Meisterschaft, Zeitfahren, Crash-Modus
Strecken: 6 Stadtkurse plus 7 Stunt-Kurse	**Strecken:** 32
Schadensmodell: Ja, ist aber nicht der Rede wert	**Schadensmodell:** Nein, bei *Burnout 2* gibt es kein Schadensmodell.
Künstliche Intelligenz: Eher schlecht als recht, Gegner fahren konstant und weichen kaum von der Linie ab.	**Künstliche Intelligenz:** Sehr gut. Die Gegner fahren konstant ihre Zeiten, legen aber auch gute und schlechte Runden hin.
Streckendesign: Eher langweilig	**Streckendesign:** Erstklassig
Langzeitmotivation: Gering	**Langzeitmotivation:** Sehr hoch
TECHNIK ★★★☆☆	**TECHNIK** ★★★★★
Grafik: Durchschnittliche bis gute Texturen, eckige Kurven, kaum Lichteffekte, ruckelt insbesondere im Mehrspielermodus	**Grafik:** Im Einzelspielermodus flüssig mit 60 Bildern, im Multiplayer-Modus konstant mit 30; viele Polygone, tolle Texturen
Sound: Unterstützt Dolby Pro Logic II, funkige Musikstücke, solide Soundeffekte, aber nichts Besonderes	**Sound:** Unterstützt Dolby Pro Logic II, krachende Soundeffekte, rockige Musik mit einigen Technobeats. Klasse!
Steuerung: Reagiert prompt und präzise, das Fahrverhalten ist aber arcadelastig	**Steuerung:** Präzise, prompt, arcadelasti ges, aber erstklassiges Fahrgefühl
Ladezeiten: Einige Sekunden	**Ladezeiten:** Wenige Sekunden
GESAMTWERTUNG ★★★½☆	**GESAMTWERTUNG** ★★★★★
Fazit: Solides Gangster-Rennspiel mit einigen Mängeln im Detail, das vor allem an der mäßigen Grafik krankt.	**Fazit:** Erstklassiges Rennspiel mit toller Optik und grandioser Spielbarkeit. Der beste „realistische" Racer auf dem Cube!

MEIN FAZIT | **OK**

Fabian Sluga
findet den Film besser.

Ich wurde nicht so recht warm mit *The Italian Job*. Dies liegt aber vor allem an der durchschnittlichen Technik. Spätestens seit *Burnout 2* kann man mit einer Grafik wie bei *The Italian Job* keinen mehr hinter dem Ofen hervorlocken. Insbesondere der lahme Multiplayer-Modus fällt hauptsächlich durch Ruckeleinlagen auf. Und eine so detaillierte und große Stadt wie *True Crime: Streets of L.A.* bietet Eidos' Gangsterhatz auch nicht. Wenig überzeugend fand ich auch das Fahrgefühl eurer Karossen. Schade. Wer aber auf solide Gangsterkost im Rennspielkleid steht, kann sich das Spiel ja mal anschauen.

TEST

THE ITALIAN JOB

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Eidos
Entwickler:	Climax
Speichern:	2 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Dolby Pro Logic II

Internet: **www.eidos.de**

Spieler	USK-Freigabe
1-2	**Ohne Beschränkung**
Termin	Preis
Erhältlich	**Ca. € 55,-**

- ⊕ **Stadtrennen**
- ⊕ **Motivierendes Punktesystem**
- ⊖ **Geringe Langzeitmotivation**
- ⊖ **Technische Schwächen**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
65%	67%	60%	**67%**

„Mäßiges Rennspiel zum Kinofilm mit durchschnittlichem Mehrspieler-Modus."

SEIT ÜBER 10 JAHREN - VERSAND UND LADEN

GAME:STORE

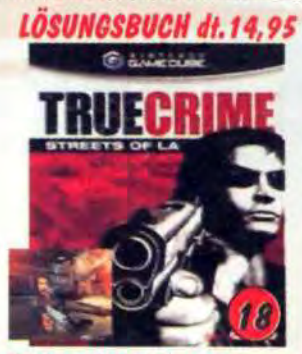
FRESH DYNAMITE DELIVERY

LADEN
45127 Essen City
TEL.0201-777225

HELMUT-KAUTNER-STR. 13
nähe BURGER KING (NEU)
SMART CENTER ESSEN
Ladenpreise können abweichen

MEHR T.N.T.: WWW.GAMESTOREWORLD.DE

LÖSUNGSBUCH dt.14,95



TRUECRIME L.A. PAL uncut & MEMORY 59 nur 59,95

MARIO KART D.D. dt. & MEMORY59 nur 59,95

S.W.- REBEL STRIKE dt. & MEMORY59 nur 59,95

TRUE.CRIME, M.KART, REBEL S. BIS 31.01.03BESTELLEN UND MEMORY59 GRATIS KASSIEREN

M.o.H. RISING SUN (18) dt. nur 57,95
M.o.H Frontline nur 29,95

NEED SPEED UNDERG. deutsch 57,95

PRINCE of PERSIA & MEMORY 59 nur 59,95
JANUAR-VORBESTELLEN

MANHUNT uncut PS2only 59,95

H.d.R Rückkehr König dt. 57,95

TONY HAWKS UND. deutsch 57,95

Conflict D.Storm 2 Jan/ dt. 57,95

1080 AVALANCHE dt. 54,95

XIII Thierteen dt. 57,95

DieSims brechen aus deutsch 54,95

Beyond Dood&Evil & Memory 59 nur 59,95

MARIO PARTY 5 dt. 54,95

NEU: TOP LIEFERSERVICE PER UPS !! SCHNELLER ,BESSER
UNSER TIP: VORKASSE nur 2 EURO VERSANDKOSTEN
WIR LIEFERN AUCH DIREKT ZUM ARBEITSPLATZ ODER ZUR OMA

GAMECUBE TOPHITS

BILLY HATCHER dt.	57,95
DRAGON BALL Z Budokai	49,95
DEADtoRIGHTS PALuncut	59,95
F-ZERO GX dt.	54,95
FREEDOM FIGHTERS dt.	54,95
FIFA Footbal 2004 dt.	57,95
GLADIUS dt.	57,95
HARRYPOTTER 3/Quid.je	54,95
JUDGE DREDD PALuncut	59,95
NHL 2004 dt.	54,95
NBA Live 2004 dt.	54,95
SSX 3 dt.	54,95
SIMPSONS Hit n RUN dt.	57,95
SOUL CALIBUR2 dt.	54,95
Skies of Arcadia Leg. dt.	49,95
Viewtiful Joe dt.	57,95
Der Hobbit dt.	57,95
WWE Wrestlemania XIX dt.	47,95

ZUBEHÖR

ACTION REPLAY dt.	39,95
FREELOADER	19,95
MEMORY 251 org.	29,95
MEMORY 1019 Bigben	29,95

TIPS DES MONATS

MORTAL KOMBAT 5(18)	29,95
RESIDENT EVIL (18) dt.	29,95
RESIDENT E. ZERO dt.	29,95

weiter RE Teile lieferbar !!!

GAMEBOY ADVANCE

Action Replay GBA	34,95
Gameboy Player dt.	59,95
Final FantasyTac.	39,95
Poke.Pinb.Saphir/Rub. je	42,95
Golden Sun 2 dt.	39,95
Mario Advance 4 dt.	39,95
Mario&Luigi Superstar S.	39,95
Fire Emblem	i.V.

XBOX TOPHITS

XBOX+HALO+MM3	199,00
MAX PAYNE 2 uncut	59,95
GTA / VC Doublepak dt.	Jan.

GC PREISHITS

007 NIGHTFIRE dt.	29,95
ETERNAL DARKNESS dt.	29,95
Ghost Recon PALuncut	29,95
HUNTER PALuncut	39,95
Luigis Mansion dt.	29,95
MetroidPrime dt.	29,95
NFL/NHL2K3 je	29,95
PIKMIN dt.	19,95
RED FACTION 2 uncut	49,95
StarWars Rog.Leader dt.	29,95
StarWars Jedi Outc. dt.	24,95
StarFox Adv. dt.	29,95
Super Mario S.dt.	29,95
Time Splitters 2 dt.	29,95
TUROK Evol.PALuncut(18)	19,95
Wario World dt.	49,95
WWE WrestlemaniaX8 dt.	14,95
ZELDA + BONUS + Lös.	59,95

BESTELLANAHME: 0201 / 777235

Versandkosten Nachnahme 4,00 EURO zzgl 2,00EURO NN Gebühr oder per Vorkasse nur 2,00 EURO
Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Alle Preise in Euro. Inhaber: Zeglis GbR.Lieferung UPS/POST
JETZT MIT ALTERSNACHWEIS REGISTRIEREN UND 18er SPIELE BESTELLEN !!!
WIR HABEN AUCH DIE ENGLISCHEN UNCUT VERSIONEN !!!
BANKVERBINDUNG: SPARKASSE HILDEN-R.-V. BLZ 33450000 KTO 42317701

Wallace & Gromit in Projekt Zoo

Feathers McCraw – der berühmte fiese Frackträger treibt es mal wieder auf die Spitze!

Was kommt dabei raus, wenn man ein chaotisches Genie mit tierischer Intelligenz paart? Na, was wohl – Wallace & Gromit natürlich! Nach jahrelangen TV-Auftritten verlassen Wallace & Gromit zur Abwechslung das gewohnte Business und wagen einen Ausflug in die Welt der Videospiele. Die beiden Engländer müssen nämlich mal wieder Feathers hinterlistige Machenschaften stoppen. Der fiese Frackträger hat doch tatsächlich sämtliche hilflosen Tierbabys des örtlichen Zoos gefangen genommen, um deren verzweifelte Eltern zu Sklavendiensten zu zwingen. Aber da hat er die Rechnung ohne den Hund gemacht, denn in diesem Spiel steuert ihr gar nicht Tollpatsch Wallace, sondern seinen ihm treu ergebenen, schlappohrigen Hund Gromit. Um die Tiere zu befreien und dadurch Feathers Pläne zu durchkreuzen, steht euch Wallace aber mit seinem technischen Know-how zur Seite. Wenn ihr genügend Schrauben und Muttern sammelt, bastelt er euch die kuriosesten Erfindungen, wie beispielsweise ein Bananengewehr, einen Rübenwerfer oder gar eine Porridge-Kanone.

BOCKIGE KAMERA

Bevor die armen Kleinen aber wieder der Obhut ihrer Eltern anvertraut werden können, müssen insgesamt sieben Umgebungen durchforstet werden. Leider macht dabei die Kamera ein wenig Zicken, was den Spaß in typischen Jump&Run-Passagen ein kleines bisschen schmälert. Dafür macht das Duo, bis auf ab und an auftretende Clipping-Fehler, grafisch einen recht hübschen Eindruck. Für Jump&Run-Kenner und -Könner bietet das Spiel allerdings wenig Neues. Nichtsdestotrotz wird solide Kost geboten, die gerade Einsteigern angenehm den Weg in die kunterbunte Welt der Videospiele öffnet. Zudem wurden als Boni nicht nur Minispiele integriert, sondern – für Fans der Briten sicher interessant – auch etliche Filmszenen aus *Die Techno-Hose* und *The Snoozatron* auf die Disc gepackt. Um das Spiel allerdings ganz und gar genießen zu können, sind Englisch-Kenntnisse zwingend erforderlich, da eine Lokalisierung vollkommen außen vor gelassen wurde.

KERSTIN SPRINGER

MEIN FAZIT **GUT**

Kerstin Springer
ballert mit Bananen.

Wallace & Gromit-Fans werden sich in diesem Spiel sicher sofort heimisch fühlen. Die Charaktere besitzen nämlich denselben originellen Humor und sehen den Knetgummi-Figuren obendrein zum Verwechseln ähnlich. Einige unter euch wird die fehlende Lokalisierung sicher weniger erfreuen, aber dadurch wird wenigstens der originelle Humor der beiden in keinster Weise beschnitten. Fans sollten auf jeden Fall einen Blick wagen!

TEST
WALLACE & GROMIT

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Acclaim
Entwickler:	Frontier
Speichern:	4 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3, 16:9
Audio:	Stereo

Internet: **www.acclaim.de**

Spieler **1**	USK-Freigabe **Ohne Beschränkung**
Termin **Erhältlich**	Preis **Ca. € 50,-**

- ⊕ Einsteigerfreundliches Gameplay
- ⊕ Witzige Charaktere
- ⊖ Zickige Kamera
- ⊖ Clipping-Fehler

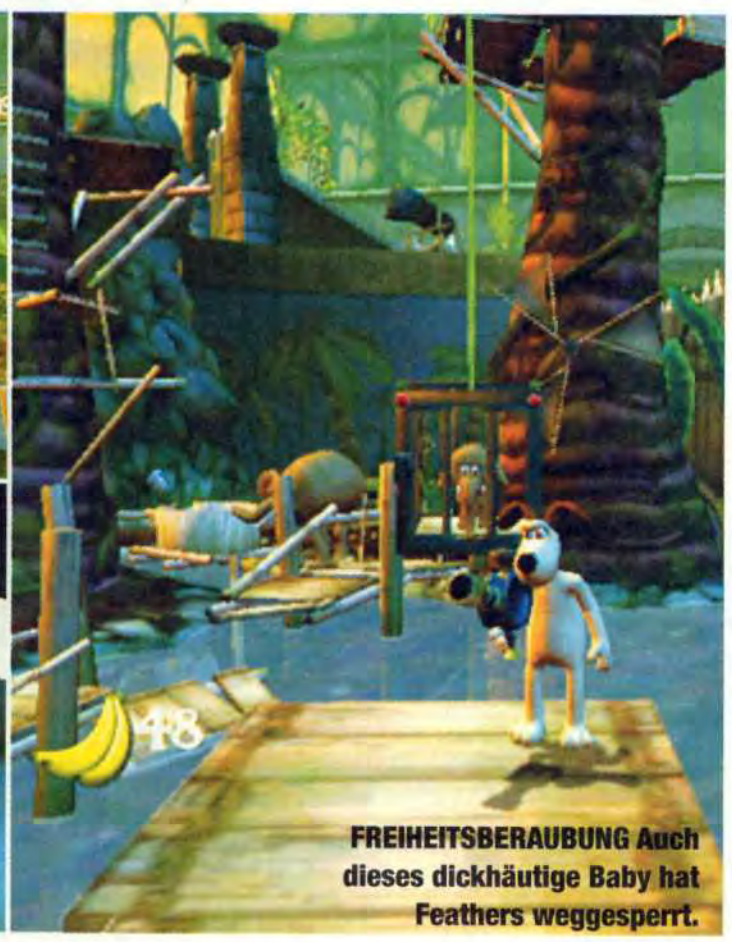
EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
76%	71%	– %	**72%**

„Sehr leicht zugängliche, liebevolle Videospielumsetzung mit **typisch britischem Humor**"

OHNE MOOS ... was los: An solchen Parkuhren erhaltet ihr nützliche Informationen.

JUMP&RUN-PASSAGEN Manchmal wird's doch ein wenig knifflig.



FREIHEITSBERAUBUNG Auch dieses dickhäutige Baby hat Feathers weggesperrt.

NFL Street

NBA Street hat es vorgemacht. Nun folgen die knallharten Footballer **in den Hinterhof!**

Electronic Arts' EA-Sports-Big-Marke ist für unkomplizierte Arcade-Action in den unterschiedlichsten Sportarten bekannt. Mit *NFL Street* schicken die Entwickler endlich einen Kandidaten aus der American-Football-Ecke ins Rennen. Genau wie beim NBA-Pendant werden die Begegnungen nicht in bekannten Stadien ausgetragen, sondern auf Hinterhöfen oder anderen untypischen Plätzen. Dabei muss der Spieler allerdings nicht auf große Namen aus dem Football-Geschäft verzichten. 32 Teams stehen von Anfang an zur Verfügung und lassen mit Mannschaften wie den Dallas Cowboys keine Wünsche offen. Bei der Auswahl der Spielzüge steht ein eingeschränktes Repertoire zur Verfügung, um den arcadelastigen Charakter zu gewähren. Gespielt wird auf anfangs zwei Feldern: in einem Park und auf einem Strand. Im späteren Verlauf kommen noch sechs weitere hinzu, die so klangvolle Namen wie „The Pit" oder „Da Roof" haben.

NICHT EINFACH NUR EIN SPIELFELD

Jedes Feld wurde anders gestaltet und kann während der Matches sogar ins Geschehen mit einbezogen werden. Nach einem Tackle kann man den Gegner zum Beispiel mit Schwung gegen eine Mauer schleudern oder mit ihm einige Mülltonnen abräumen. Im NFL-Challenge-Modus gibt es viel freizuspielen: Neue Teams, weitere Locations und zusätzliche Ausrüstung für die Spieler werden erst nach erfolgreichem Bestehen unterschiedlicher Aufgaben verfügbar. Während der Partien ist das Punktemachen ebenso wichtig wie die Gamebreaker-Funktion. Nachdem man genügend Style-Punkte gemacht hat, ist ein besonders abgefahrenes Manöver möglich. Anwendung findet es in einem offensiven, aber auch in einem defensiven Spielzug. Leider wurden diese nicht ganz so spektakulär in Szene gesetzt wie bei der *NBA Street*-Reihe. Auf der anderen Seite stimmt die gesamte Präsentation des Spiels durchaus. Mit richtig fetten Hip-Hop-Beats und harten Rock-Stücken wird das Football-Geschehen zusätzlich angeheizt. Auch die Gestaltung der Spieler ist sehr gut gelungen und das Gepose nach einem erfolgreichen Spielzug sorgt zudem für richtig coole Stimmung.

UDO CRNJAK

POSER Nach besonders gelungenen Aktionen geben die Spieler eine kleine Showeinlage zum Besten.

POW! Die Abwehrspieler machen keine halben Sachen und gehen stellenweise sehr rabiat zu Werke.

OUT OF MY WAY Diesen Touchdown lässt sich der Spieler nicht mehr nehmen und räumt den Weg frei.

MEIN FAZIT GUT

Udo Crnjak … dunkt lieber.

Die Präsentation des Titels ist, wie die der EA-Sports-Big-Kollegen, sehr gut und spektakulär. Auch die Vereinfachung der Spielzüge dürfte vielen, denen *Madden NFL* zu kompliziert war, sehr entgegenkommen. Die unterschiedlichen Austragungsorte können durch die vielen kleinen Details, die sich unter anderem auch in der Interaktivität zeigen, überzeugen. Von den Gamebreaker-Moves hätte ich mir allerdings etwas mehr versprochen. In diesem Bereich schafft es der Titel nicht, an seinen NBA-Konkurrenten heranzureichen. Arcadebegeisterte Sportspiel-Fans können sich *NFL Street* durchaus genauer anschauen, Simulationsliebhaber werden aber von der oberflächlichen Spielbarkeit enttäuscht sein.

TEST

NFL STREET

Genre:	American Sports
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Sports Big
Speichern:	3+ Blöcke
Sprache:	Englisch
Video:	4:3, 16:9
Audio:	Stereo

Internet: **www.electronic-arts.de**

Spieler **1-4**	USK-Freigabe **Ohne Beschränkung**
Termin **30. Januar**	Preis **Ca. € 55,-**

- ⊕ Coole Musik
- ⊕ Gute Präsentation
- ⊖ Stellenweise harte Aufgaben
- ⊖ Gamebreaker zu unspektakulär

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
81%	84%	75%	**79%**

„Nicht ganz so spektakulär wie das NBA-Pendant, aber trotzdem **spaßige Football-Action**"

Gladius

Die Jungs von LucasArts bescheren euch ein **taktiklastiges RPG**.

In *Gladius* schlüpft ihr in die Rolle eines todesmutigen Muskelpakets, um in blutrünstigen Gladiatorenkämpfen euer strategisches Geschick unter Beweis zu stellen. Das Ganze spielt in einer altertümlichen Welt, als Brot und Spiele noch an der Tagesordnung waren. In vier auf einer Landkarte verzeichneten Regionen finden zahllose Kämpfe statt, die es zu überleben gilt. Über 100 Kämpfer unterschiedlichster Charakterklassen – von Hexen bis hin zu Tieren wie Wölfen oder Eisbären, allesamt mit breit gefächerten Statuswerten bestückt – sowie ein sehr umfangreiches Waffenarsenal werden nicht nur bei RPG-Fans für Begeisterung sorgen. Während rundenbasierend zahlreiche Duelle ausgefochten werden, weckt der theatralische Sound euren Kampfgeist und Nebenaufgaben wie das Einnehmen vorgegebener Positionen lockern das Geschehen auf. Da die US-Version darüber hinaus astrein lokalisiert wurde und keinerlei Abstriche zu verzeichnen hat, ist dieses Spiel nicht nur für RGP-Fans ein kleiner Geheimtipp.

KERSTIN SPRINGER

EMPOWER YOURSELF
Zauberkünste kommen nicht zu kurz (links).
PUBLIKIUM
Euren Sieg bejubeln die seltsamsten Gestalten (rechts).

MEIN FAZIT **SEHR GUT**

Kerstin Springer
hat überlebt.

Zugegeben, eine kurze Eingewöhnungsphase ist nötig, aber das Gameplay fesselt danach überraschend stark. Allerdings machen die Kämpfe aufgrund der leicht dümmlichen KI mit Freunden definitiv mehr Spaß.

TEST
GLADIUS

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Activision
Entwickler:	LucasArts
Speichern:	2 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Dolby Pro Logic II
Internet: **www.gladius.com**	
Spieler **1-4**	USK-Freigabe **Ab 12 Jahren**
Termin **Erhältlich**	Preis **Ca. € 60,-**

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
78%	74%	**83%**	78%

Neu an deinem Kiosk:

girls zone
Alles, was bei Girls angesagt ist!

Handy
Mode
Kino
TV
Foto-Love-Story
Schmink-tipps
Pferde
Musik

ITEMS SAMMELN Der Kreisel muss in Richtung des grünen Stöpsels gesteuert werden.

MULTIPLAYER Mit Kumpels macht es natürlich wesentlich mehr Spaß als alleine.

Beyblade Ultimate Blader Jam

Die Kreisel für die Hosentasche! 3, 2, 1- **Let it rip!**

Sobald ihr dieses Signal hört, wirbelt ihr mit eurem virtuellen Kreisel auf das Spielfeld. Für Beyblade-Einsteiger sei erwähnt, dass die kleinen Flitzer genau wie in *Super Tournament Battle* (GC) aus verschiedenen Einzelteilen mit individuellen Angriffs-, Verteidigungs- und Ausdauerwerten bestehen. Im Gegensatz zur GC-Version ist in *Ultimate Blader Jam* euer Geschick aber nicht in-, sondern außerhalb der Arenen gefragt. Hier gilt es nämlich, den Kreisel mithilfe des Steuerkreuzes über karierte Plattformen zu steuern, um ihn in eine vorgegebene Zone zu bugsieren, ohne dabei von der Ebene herunterzufallen. Auf dem Spielfeld finden sich zudem diverse Ereignisfelder. Wenn ihr euren Kreisel beispielsweise über Felder mit roten Pfeilen sausen lasst, gewinnt er an Geschwindigkeit, grüne Spiralen verleihen ihm mehr Schwung und sternenförmige Markierungen weisen auf ein Katapult hin, das euren Miniflitzer in die Luft schnellen lässt, wodurch sogar Stufen überwunden werden können. Während der Kreisel-Fights solltet ihr auch ständig die Augen nach Items offen halten. Wenn ihr nämlich während der Duelle genügend davon einsammelt, dürft ihr euch nach kurzer Zeit neue Kreisel mit besseren Drehmomenten schnappen. In dem eben beschriebenen Abenteuer-Modus müssen so sieben Episoden zu je sieben Runden bestritten werden, allerdings könnt ihr euch auch mit einem Kumpel duellieren – dazu benötigt ihr aber ein weiteres Modul. Für Fans ist das Spiel ein Muss!

KERSTIN SPRINGER

MEIN FAZIT **GUT**

Kerstin Springer
zwirbelt durch die Gegend.

Dass man sich nun das komplette Beyblade-Equipment problemlos in die Hosentasche stecken kann, wird die Fans unter euch sicher riesig freuen. Zudem funktioniert das Spielprinzip vollkommen anders als in der GC-Version und ist unserer Meinung nach dadurch auch etwas interessanter.

TEST

BEYBLADE

Genre:	Action
Hersteller:	Atari
Entwickler:	Atari
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.atari.de**

Spieler **1-2**	USK-Freigabe **Ohne Beschränkung**
Termin **Erhältlich**	Preis **Ca. € 50,-**

- ⊕ **Für Fans super**
- ⊕ **Einsteigerfreundlich**
- ⊖ **Verbesserungsfähige Grafik**
- ⊖ **Im Alleingang etwas öde**

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND	**70%**	EINZEL
63%	69%		67%

„Wer die japanischen Kreisel mag, liegt hiermit **genau richtig**. Nicht nur für Fans!"

INFO GEWINNSPIEL

Gewinnspiel

Original-Beyblade-Zubehör zum Abgreifen!

In Kooperation mit Atari verlosen wir zwei Original-Beyblade-Arenen inklusive zwei dieser japanischen Flitzer (siehe Abb.).

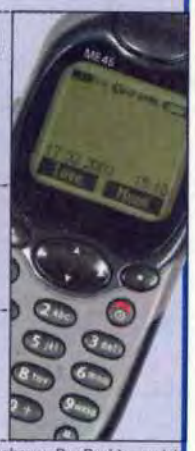
Um teilzunehmen, sende uns einfach eine SMS mit dem Inhalt **„NZ 13"** an folgende Nummer:

D: 81114 € 0,49*/SMS Alle Netze!
(*VF-D2-Anteil € 0,12)
CH: 72444 sfr 0,70/SMS
A: 0900 101010 € 0,60/SMS

Oder ruf uns einfach an:
D: 0190 658 650 € 0,41/Min.
CH: 0901 210 211 sfr 0,50/Min.

Oder schicke eine Postkarte an:

N-ZONE COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: NZ 13, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth



Leser aus Österreich können derzeit nur per SMS oder Postkarte teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec Media AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Teilnahmeschluss ist der 28. Januar 2004.

Tony Hawk's Underground

N-ZONE HIT MULTIPLAYER

Auch auf dem GBA denkt Tony Hawk nicht daran, **im Untergrund zu verschwinden!**

Der Erfolg der *Tony Hawk*-Reihe ist mittlerweile beträchtlich. Das trifft auch auf die GBA-Versionen zu. Mit der neuesten Version *Tony Hawk's Underground* wird sich daran auch nichts ändern, denn die Entwickler haben größtenteils auf Altbewährtes gesetzt und den Titel mit einigen Erweiterungen und Veränderungen verfeinert. Die sehr großen Areale sind – wie schon im Vorgänger – sehr gut gestaltet und bieten eine Menge Möglichkeiten, durch Trickkombinationen das Punktekonto in die Höhe zu treiben. Als polygonale 3D-Modelle dargestellt, bewegen sich die Skater ebenfalls wieder überaus flüssig durch Levels, wie zum Beispiel das Warehouse oder den Hangar – bekannt aus *Tony Hawk's Pro Skater 2*. Bei der Gestaltung der unterschiedlichen Missionen halten sich neue Aufgaben mit altbekannten, wie dem Einsammeln von C-O-M-B-O-Buchstaben, angenehm die Waage.

VOM NIEMAND ZUM PROFI

Im Story-Modus übernimmt der Spieler nicht die Rolle eines Profi-Skaters, sondern fängt als kleiner Niemand an, der sich nach und nach seine Fähigkeiten erarbeiten muss. Um bestimmte Aufgaben eines Levels erledigen zu können, muss der Spieler seine Statuswerte dafür weit genug entwickelt haben. Dies macht ein kontinuierliches Üben und Aufwerten seiner Attribute nötig. Ebenfalls neu sind die so genannten No-Skating-Zones. Hier ist das Skaten strengstens verboten und man darf sich nur zu Fuß bewegen. Nach und nach werden aber alle Bereiche eines Levels befahrbar. Das Absteigen vom Brett kann – genau wie in der GC-Version – dazu verwendet werden, die Trickline weiter auszubauen. Neben dem Story-Modus gibt es auch noch den Arcade-Modus. Hier haben die Entwickler die gleichen Areale wie in der Story-Variante verwendet, aber mit einem grundlegenden Unterschied: Es stehen die klassischen Levelziele wie das Einsammeln des Secret-Tapes oder das Erreichen der Highscores im Vordergrund. Weitere Elemente, wie beispielsweise das 24-Stunden-System, sind ganz nett, aber auch nicht wirklich nötig.

UDO CRNJAK

MEIN FAZIT SUPER

Udo Crnjak
... trickst einfach überall.

Der Charme des neuen GBA-*Tony Hawk's* hat mich – wie schon der Vorgänger – sofort gefangen genommen und dafür gesorgt, dass ich nicht mehr aufhören konnte. Es macht einfach nach wie vor unheimlichen Spaß, durch die riesigen Levels zu skaten. Der neue Story-Modus ist ebenfalls sehr gut und treibt den Spieler zu immer besseren Leistungen. Eine kleine Überraschung offenbarte sich mir, als ich die beiden aus *Tony Hawk's Pro Skater 2* bekannten Levels zu Gesicht bekam. Der Deck-Editor ist zwar ein nettes Feature, aber wirklich sichtbar wird das eigens kreierte Board während des Spiels nicht. Auch das Rücksetzen zum Ausgangspunkt des Levels nach einigen harten Stürzen hätte man sich sparen können.

MULTIPLAYER Das Herumheizen in Einkaufswagen ist besonders witzig und erinnert an Jackass.

ON THE RUN In Gebieten, in denen Skaten verboten ist, sollte man sich besser zu Fuß fortbewegen.

PROFI Nach und nach werden die Profis und ihre Specials anwählbar.

ÜBERFLÜSSIG Nach einem Sturz erwacht man am Levelanfang.

TEST
TONY HAWK'S UNDERGROUND

Genre:	Trendsport
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Vicarious Visions
Speichern:	Batterie
Sprache:	Englisch
Internet:	www.activision.de

Spieler: 1-2	USK-Freigabe: Erhältlich
Termin: Ab 6 Jahren	Preis: Ca. € 55,-

- Sehr große Levels
- Gewohnt geniale Spielbarkeit
- Guter Story-Modus
- Witziger Mehrspielermodus

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
89%	76%	89%	92%

„Auch auf dem GBA ist das neue Tony Hawk der **beste Teil** und bleibt die Referenz."

Deutschland sucht den Superstar

Das GBA-Spiel zur **zweiten Staffel.**

TIMING IST GEFRAGT Nur wer im richtigen Moment die Tasten drückt wird sicherlich ein Superstar.

Nach dem bombastischen Erfolg der TV-Sendung lässt euch Codemasters in die virtuelle Haut eines *Superstar*-Kandidaten schlüpfen. Ähnlich wie in *Britney's Dance Beat* dürft ihr insgesamt 20 Top-Ten-Hits (siehe Extrakasten) zum Besten geben. Wer perfektes Timing beweist und im richtigen Moment die richtigen Tasten drückt, wird von der virtuellen *DSDS*-Jury mit Lob überhäuft und erklimmt dadurch schnell die Karriere-Leiter. Wenn ihr den nötigen Rhythmus im Blut habt, dürft ihr zudem euren Superstar individuell stylen und ihn mit neuen, coolen Klamotten ausstatten. Spätzünder, die ihren Einsatz jedoch zu oft verschlafen, geraten hingegen ständig aus dem Takt und die ansonsten gelungene Soundausgabe verwandelt sich in unmelodisches Gejaule. Grafisch macht das Spiel einen ordentlichen Eindruck. Überdies wird eine sehr breit gefächerte Soundpalette geboten.

KERSTIN SPRINGER

TEST

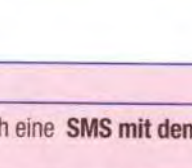
DSDS

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Codemasters
Entwickler:	Codemasters
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch
Internet: **www.codemasters.de**	
Spieler **1**	USK-Freigabe **Ohne Beschränkung**
Termin **Erhältlich**	Preis **Ca. € 45,-**

- Virtuelle Jury
- Gelungene Soundausgabe
- Verbesserungsfähige Grafik
- Nicht jedermanns Geschmack

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
75%	81%	–%	**74%**



„Das **offizielle Spiel** zur TV-Staffel – inklusive 20 Hits und virtueller Jury."

INFO CHARTBREAKER

Die Songliste

Zu folgenden Hits dürft ihr in *DSDS* die Hüften schwingen:

I A Moment like this I Baby one more time I Bye bye bye I Escape I Evergreen I Fastlove I Genie in a Bottle I I wanna dance with somebody I I want it that way I I will survive I I'm a believer I Let me entertain you I Like a virgin I Livin' la vida loca I Oops I did it again I Spinning around I Suspicious minds I Thank you I Twist and shout I Waiting for tonight I

INFO GEWINNSPIEL

In Kooperation mit Codemasters verlosen wir ein paar coole Preise:

2x GBA SP inklusive Spiel (siehe Abb.)
5x Deutschland sucht den Superstar (GBA)
10x Deutschland sucht den Superstar-DVD

Um mitzumachen, schickt ihr einfach eine **SMS mit dem Inhalt „NZ 9"** an folgende Nummern:

D: 81114 € 0,49*/SMS Alle Netze!
(*VF D2-Anteil € 0,12)
CH: 72444 sfr 0,70/SMS
A: 0900 101010 € 0,60/SMS

Oder ruft uns einfach an:
D: 0190 658 650 € 0,41/Min.
CH: 0901 210 211 sfr 0,50/Min.

Oder schickt eine Postkarte mit der Lösungsnummer an:

N-ZONE COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: NZ 9, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Leser aus Österreich können derzeit nur per SMS oder Postkarte teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec Media AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Teilnahmeschluss ist der **28. Januar 2004.**

Sim City 2000

Seid **der Bürgermeister einer virtuellen Stadt!** Und zwar immer und überall!

Auf dem PC ist die *Sim City*-Serie ein echter Hitkandidat. Leider kann die Handheld-Version nicht ganz überzeugen. Zwar könnt ihr auch hier Industrie-, Gewerbe- und Wohngebiete errichten, Polizei- und Feuerwehrgebäude bauen sowie für Parks und Kraftwerke und vieles mehr sorgen, doch leider ist der GBA ein ums andere Mal überfordert. Spätestens wenn die Städte größer werden, muss man Wartezeiten beim Errichten der Gebäude in Kauf nehmen. Wen das nicht stört, den erwartet ein feines Aufbauspiel.

FABIAN SLUGA

James Bond 007: Alles oder Nichts

Bond-Fans aufgepasst! Der smarte Brite stürmt eure GBAs mit einem neuen Abenteuer.

In der Rolle des britischen Super-Agenten muss der Spieler eine gestohlene Nanorobot-Technologie wiederbeschaffen, bevor Terroristen damit ein übles Unheil anrichten. Aus der Iso-Perspektive steuert man James Bond durch hübsch gezeichnete Umgebungen, die mit vielen Details verfeinert wurden. Die Animationen des Agenten können sich ebenso sehen lassen wie die seiner Widersacher. Abwechslungsreiche Missionen, die guten Mehrspieler-Modi und eine Verbindungsmöglichkeit zum GC sorgen für ausreichend Umfang.

UDO CRNJAK

Mission: Impossible Operation Surma

Bekommt Splinter Cell auf dem GBA **ernst zu nehmende Konkurrenz?** Lest es hier!

Der Geheimagent Ethan Hunt muss es mit jeder Menge Terroristen aufnehmen, um den Frieden in der Welt zu erhalten. Dabei stehen ihm mehrere Gegenstände und Waffen zur Verfügung, die er im Laufe des Spiels aufsammelt. In durchschnittlich gestalteten Umgebungen bekommt er es mit nicht allzu schlauen Gegnern zu tun und wird dabei durch immer gleiche Räume geschickt. Die Missionsziele sind dabei nicht immer einleuchtend. Für einen gelegentlichen Spionage-Ausflug macht der Titel aber dennoch ein bisschen Spaß.

UDO CRNJAK

Crash Nitro Kart

Vivendis Beutelratte wandelt **auf den Spuren von Mario Kart.** Und das nicht mal schlecht.

In Vivendis Fun-Racer braust ihr ganz *Mario Kart*-like über Fantasie-Strecken und sammelt durch Fragezeichen Extras ein. Austoben dürft ihr euch nicht nur in einem netten Story-Modus, sondern auch beim Zeitfahren, bei Einzelrennen und beim Cup-Fahren. Grafisch wäre das Spiel eine echte Wonne, wenn es nicht so viele Slowdowns geben würde. Auch der Sound hat seine Schwächen. Spielerisch nicht ganz so ausgefeilt wie *Mario Kart*, hätte *Crash Nitro Kart* locker die 80er-Marke übersprungen, wenn die Technik mitspielen würde.

FABIAN SLUGA

GEFAHR Außerirdische überfallen die Stadt! Jetzt müsst ihr handeln.

LAUTLOS? Manchmal ist eben doch Geballere nötig, um zu überleben.

WURSCHT Es ist egal, wie man handelt. Erfolgreich ist man immer.

MAKEL Die Grafik ist überraschend gut, aber leider ruckelt sie.

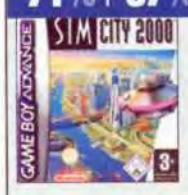
TEST
SIM CITY 2000

Genre:	Simulation
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Destination Software
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch
Internet:	www.thq.de

Spieler	USK-Freigabe
1	Ohne Beschränkung
Termin	**Preis**
Erhältlich	Ca. € 40,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
71%	67%	– %	72%



„Gutes Aufbauspiel, das mit **gewöhnungsbedürftigen Kontrollen** kämpft"

TEST
JAMES BOND 007

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Griptonite Games
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch
Internet:	www.electronic-arts.de

Spieler	USK-Freigabe
1-4	Ab 12 Jahren
Termin	**Preis**
Erhältlich	Ca. € 45,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
81%	84%	81%	81%

„Tolles Agenten-Abenteuer **mit viel Liebe zum Detail** und einer Menge Abwechslung"

TEST
M:I OPERATION SURMA

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Atari
Entwickler:	Atari
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch
Internet:	www.atari.de

Spieler	USK-Freigabe
1	Ab 12 Jahren
Termin	**Preis**
Erhältlich	Ca. € 45,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
61%	60%	– %	56%

„**Durchschnittliche Agenten-Kost**, mit langweiligen Missionen"

TEST
CRASH NTRO KART

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Vivendi Universal
Entwickler:	Vicarious Visions
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch
Internet:	www.vup-interactive.de

Spieler	USK-Freigabe
1-4 (4 Module)	Ohne Beschränkung
Termin	**Preis**
Erhältlich	Ca. € 40,-

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
80%	70%	79%	78%

„**Toller Fun-Racer**, der leider an technischen Schwächen krankt. Schade!"

Crouching Tiger, Hidden Dragon

Besser spät als nie – seit der Premiere des **Kinofilm** ist geraume Zeit vergangen.

Ihr schlüpft in die Rolle der jungen Diebin Jen und macht euch auf die Jagd nach dem sagenumwobenen Schwert des Schicksals. Das Gameplay gestaltet sich wie in *Bruce Lee: Return of the Legend*: Ihr kloppt euch mit Sumo-Ringern und lanzenschwingenden Kung-Fu-Kämpfern oder schlagt angreifende Wölfe in die Flucht. Der Schwierigkeitsgrad hält sich dabei zu sehr in Grenzen, dafür ist aber jede Menge Action geboten. Die Entwickler leisteten zwar in allen Belangen ordentliche Arbeit, aber wie so häufig ist das Spiel leider etwas zu kurz.

KERSTIN SPRINGER

SCHADE In puncto Grafik hätte man sich mehr Mühe geben können.

TEST

CROUCHING TIGER

Genre:	Action
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch
Internet:	www.ubisoft.de

Spieler	USK-Freigabe
1	Ab 6 Jahren
Termin	**Preis**
Erhältlich	Ca. € 50,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
65%	69%	– %	68 %

„Schon wieder ein Spiel zum Film – nur etwas spät und vor allem zu **unspektakulär.**"

Robocop

Paul Verhoevens Schöpfung Robocop walzt nach über 15 Jahren auf den GBA.

Als knallharter Cop Alex Murphy alias Robocop – halb Mensch, halb Maschine – kämpft ihr für Recht und Ordnung und säubert die Straßen Detroits von kriminellem Abschaum. Dazu durchlauft ihr acht Missionen und vermöbelt alles, was zwei Beine hat. Sieben Waffen vereinfachen euch dieses Vorhaben und bringen etwas Abwechslung ins Spiel. Die zweidimensionale Grafik ist ordentlich, der Sound hingegen nervt nach kurzer Zeit. Zudem ist der Schwierigkeitsgrad durchwachsen und den Gegnern fehlt ein wenig Grips.

KERSTIN SPRINGER

IN BEDRÄNGNIS Das Gesindel fährt richtig harte Geschütze auf.

TEST

ROBOCOP

Genre:	Robocop
Hersteller:	Action
Entwickler:	Avalon
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch
Internet:	www.avalon.de

Spieler	USK-Freigabe
1	Ab 12 Jahren
Termin	**Preis**
Erhältlich	Ca. € 40,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
74%	69%	– %	61 %

„Solides Action-Game mit **ordentlicher Optik** und durchwachsenem Schwierigkeitsgrad"

Hot Wheels: World Race

Seit über 35 Jahren sausen die **legendären Miniflitzer** durch die Spielzeugwelt.

Vielleicht ist manchen von euch Climax bereits bekannt: Die Jungs zeichneten nämlich bereits für *MotoGP* (Xbox/PC) verantwortlich und bringen dadurch natürlich die nötige Erfahrung mit. Diesmal brettert ihr mit brandneuen, leicht lenkbaren, futuristischen Vehikeln durch ordentlich dargestellte Vulkanlandschaften, vereiste Bergserpentinen und natürlich auch wieder durch etliche Loopings. Grafisch ist der Titel ungefähr mit *Drome Racers* vergleichbar und auch in allen anderen Bereichen ist das Spiel recht gut gelungen.

KERSTIN SPRINGER

HEISS Ihr brettert mit schnittigen Wägelchen durch die Prärie.

TEST

HOT WHEELS: WORLD RACE

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Climax
Speichern:	Batterie
Sprache:	Englisch
Internet:	www.hotwheels.com

Spieler	USK-Freigabe
1-4 (4 Module)	Ohne Beschränkung
Termin	**Preis**
Erhältlich	Ca. € 35,-

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
72%	63%	77 %	71%

„Fortsetzung eines GBA-Rennspiels, das **erheblich besser** ist als der Vorgänger."

Barbarian

Zu N64- und Amiga-Zeiten konnte man sich für solch ein **Spektakel** noch begeistern.

Den heutigen Ansprüchen wird die Handheld-Umsetzung jedoch nicht gerecht. Dieser *Mortal Kombat: Tournament Edition*-Verschnitt lockt sicher kaum jemanden hinter dem Ofen hervor. Genau wie in *MK* findet ihr zwar eine Hand voll Spielmodi wie Survival, Arcade, Zeitkampf oder Multiplayer vor, aber nicht nur grafisch schneidet das Spiel schlechter ab. Die Kämpfer unterscheiden sich nämlich lediglich im Aussehen und können nur schlagen, treten, springen und sich ducken – das war's dann leider auch schon.

KERSTIN SPRINGER

LUNGENENTZÜNDUNG?! Hoffentlich frieren sich die Jungs nix ab ...

TEST

BARBARIAN

Genre:	Barbarian
Hersteller:	Avalon
Entwickler:	Titus
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch
Internet:	www.avalon.de

Spieler	USK-Freigabe
1	Ab 12 Jahren
Termin	**Preis**
Erhältlich	Ca. € 40,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
70%	64%	69%	69 %

„Schlechter **Mortal-Kombat-Verschnitt** mit spärlichen Moves und ödem Sound."

Looney Tunes Back in Action

Die Erzrivalen **Bugs Bunny und Duffy Duck** haben ausnahmsweise das gleiche Ziel.

Sie wollen sich den Blue Monkey Diamond unter den Nagel reißen. Wollt ihr die beiden dabei unterstützen, dürft ihr euch in üblicher Jump&Run-Manier laufend, springend und hüpfend durch sechs Umgebungen schlagen. Die ACME-Helden besitzen unterschiedliche Fähigkeiten, so kann Bugs z. B. Tunnel graben oder einen Helikoptersprung ausführen, während Duffy sich als Schwimmer bewährt oder Flattersprünge zum Besten gibt. Grafisch sieht das Spiel ja halbwegs nett aus, das Gameplay hingegen, enttäuscht leider.

KERSTIN SPRINGER

SSX 3

Electronic Arts' Snowboard-Spektakel ist nun **auch für den GBA** erhältlich.

Auch auf dem GBA nimmt man einen großen Berg in Angriff, der aber zwei Hänge und eine Gesamtzahl von zwölf Stationen zu bieten hat. Mit einem von zehn Fahrern kann man entweder ein Rennen bestreiten, in die Super-Pipe gehen, ein Slope-Style-Rennen veranstalten oder am Big-Air-Contest teilnehmen. Natürlich gibt es auch wieder einiges freizuspielen, etwa neue Boards oder Outfits. Während der Rennen bekommt man es mit grobpixeliger, ruckelnder Grafik und einer miesen Kollisionsabfrage zu tun. Einfach nur schlecht.

UDO CRNJAK

Harry Potter Quidditch WM

Den **zauberhaften Sport** der Hexen und Zauberer gibt's natürlich auch im Kleinformat.

EA versorgt euch neben dem GC-Spiel auch mit einer portablen GBA-Version: Genau wie im Konsolenspiel für den großen Bruder saust ihr auf eurem Zauberbesen durch die Arenen und versucht, den Quaffel (einen kleinen, roten Lederball) zu schnappen, um ihn ins gegnerische Tor zu feuern. Wenn einer eurer Kumpels ebenfalls ein Modul besitzt, kann die Hetzjagd auch zu zweit gestartet werden, was natürlich reizvoller ist, als die CPU an die Wand zu spielen. Eine GC-Connectivity ist zwar auch gegeben, aber nicht der Rede wert.

KERSTIN SPRINGER

Medal of Honor Infiltrator

Die Fronten in Afrika sind dieses Mal Schauplatz harter Kriegs-Action auf dem GBA.

Nach dem enttäuschenden *Medal of Honor: Rising Sun* war die Überraschung über die sehr gute GBA-Version umso größer. Man steuert seinen Charakter durch liebevoll gestaltete Umgebungen und nimmt aus der isometrischen Perspektive jede Menge Gegner aufs Korn. Während der leider etwas zu kurz geratenen Einzelspieler-Kampagnen kommt eine tolle Atmosphäre auf. Verbinden könnt ihr euren GBA entweder mit einem zweiten GBA oder mit dem GC. Allen Action-Fans kann der Titel auf jeden Fall empfohlen werden.

UDO CRNJAK

DIE FAHRLEVELS ... sind genauso belanglos wie der Rest des Spiels.

STANDBILD Erst in Bewegung sieht man die miese Qualität des Spiels.

WAS GEHT? Vor lauter Lehrlingen verliert man leicht den Überblick.

ENTDECKT Nun müsst ihr euch euren weiteren Weg freikämpfen.

TEST LOONEY TUNES

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Warthog
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch
Internet:	www.electronicarts.de

Spieler: 1	USK-Freigabe: Ohne Beschränkung
Termin: Erhältlich	Preis: Ca. € 40,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
70%	59%	– %	48%

„**Ödes Gameplay:** Die GBA-Version schneidet viel schlechter ab als die GC-Version."

TEST SSX 3

Genre:	Trendsport
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Visual Impact
Speichern:	Batterie
Sprache:	Englisch
Internet:	www.easportsbig.de

Spieler: 1-2	USK-Freigabe: Ohne Beschränkung
Termin: Erhältlich	Preis: Ca. € 45,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
44%	60%	39%	39%

„**Finger weg!** Das Produkt wird dem Namen nicht im Geringsten gerecht."

TEST QUIDDITCH WM

Genre:	Sport (Sonstiges)
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Magic Pockets
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch
Internet:	www.electronicarts.de

Spieler: 1-4 (4 Module)	USK-Freigabe: Ohne Beschränkung
Termin: Erhältlich	Preis: Ca. € 40,-

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
72%	81%	72%	69%

„**Für HP-Fans** empfehlenswertes Game mit Schwächen im Gameplay"

TEST MOH: INFILTRATOR

Genre:	Action
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Netherock Ltd.
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch
Internet:	www.electronicarts.de

Spieler: 1-2	USK-Freigabe: Ab 12 Jahren
Termin: Erhältlich	Preis: Ca. € 45,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
87%	86%	84%	86%

„**Fesselnde** Kriegs-Action mit vielen Details. Leider etwas zu kurz."

IMPORT NEWS

AKTUELLES **AUS JAPAN**

Warren Harrod berichtet.

Zurückhaltung bei Nintendo

Kurz vor Weihnachten ist es still um Nintendo geworden, da es bereits die wichtigsten Spiele veröffentlicht hat. Neben Titeln wie *Mario Party 5*, *Mario Kart: Double Dash!!* und *Pokémon Colosseum* sorgen zudem auch die neuen, preisreduzierten Enjoy-Packs für den GameCube und die Game Boy Player für eine ertragreiche Weihnachtssaison. Allerdings sieht es 2004 für den GameCube doch etwas mau aus, wenn man sich die Release-Liste einmal anschaut. Bei nur einer Hand voll an bestätigten Spielen für die Monate Januar, Februar und März drängt sich einem die Befürchtung auf, dass den Leuten von Nintendo so langsam die Spiele ausgehen. Es scheint fast so, als ob sie noch nichts ankündigen möchten, um sich voll und ganz auf das Weihnachtsgeschäft konzentrieren zu können. Aber Nintendo wird garantiert noch viele Spiele ankündigen!

INFO **VERKAUFSCHARTS**

Japan

NINTENDO GAMECUBE

1. Mario Kart: Double Dash!!
2. Get Together! Made in Wario
3. Mario Golf Family Tour
4. Kirby's Air Ride
5. Shingamis's Castle II

GAME BOY ADVANCE

1. Oriental Blue
2. Legend of Starfy 2
3. Mr. Dangerous Disaster
4. Made in Wario
5. Super Mario Advance 4

Quelle: Media Create, Internet: www.m-create.com

GRÜNSCHNABEL **Das ist der Hauptcharakter in Segas Prügel-Rollenspiel (links).**

SPECIAL MOVE **In den Kämpfen werden sehr häufig aufwendige Lichteffekte verwendet (rechts).**

Virtua Fighter Cyber Generation

ROLLENSPIEL **Segas Prügelknaben machen einen RPG-Ausflug.**

Sega hat endlich die ersten Details zum lang erwarteten *Virtua Fighter*-Spiel – vor der Namensänderung unter *Virtua Fighter Quest* bekannt – für den GameCube veröffentlicht. Schauplatz ist eine futuristische, schwimmende Stadt namens Acropolis. Ursprünglich erbaut, um Gold vom Meeresboden zu fördern, nahm die Stadt sehr schnell an Größe und Einwohnerzahl zu. Um das übermäßige Bevölkerungswachstum besser kontrollieren zu können, hat man eine Virtual-Reality-Welt, den Nexus, erfunden, in dem die Einwohner leben. Zur Aufrechterhaltung dieses Systems wurden viele Server benutzt, die im Laufe der Zeit nach und nach ihrem Schicksal überlassen wurden. Treasure Hunters haben es sich zur Aufgabe gemacht, verborgene Schätze im Daten-Nirwana der stillgelegten Server zu suchen. Während seiner Suche nach solchen Datenschätzen stößt Sei – die Hauptfigur des Spiels – auf Judgment 6, eine Organisation, die auf dem Weg, die Weltherrschaft an sich zu reißen, die Daten der weltbesten Kämpfer – auch Virtua Soul genannt – gestohlen hat, um daraus die ultimative Kampfmaschine Dural zu machen. Dies ist der Beginn von Seis Suche nach den begehrten Virtua Souls und seinem Kampf gegen Judgment 6. **(uc)**

Hersteller: Sega
Internet: www.sega.co.jp
Termin: Sommer 2004 (Japan)

SECURITY **In dem Nexus bekommt man es unter anderem mit viel Wachpersonal zu tun.**

NEWSTICKER

+++ **POKÉMON LEAGUE INTRO BATTLE** An zwölf Orten wurden vom 21. November bis 14. Dezember die Pokémon League Intro Battles abgehalten. Den Leuten wurde die Gelegenheit geboten, ihre *Pokémon*-Versionen für den GBA mitzubringen und *Pokémon Colosseum* zu spielen. Zudem waren weitere verschiedene *Pokémon*-bezogene Aktivitäten möglich. +++ **WACHSABLÖSUNG** Als erster Videospiele-Charakter wird Mario in das Hollywood Wax Museum aufgenommen. Der Nintendo-Klempner verdrängte gar die Wachspuppe von Filmstar Keanu Reeves aus dem Eingangsbereich. +++ **FEHLSCHLAG** *Fight Night 2004*, die neue Box-Simulationen von Electronic Arts, ist nicht für den GameCube geplant. +++ **ZELDA-GESCHENK FÜR CLUB NINTENDO** Die in den USA bereits erschienene *Zelda Collector's Edition* wird nächstes

Frohes Fest

HARDWARE **GameCube dominierte wichtige Weihnachtsgeschäft-Woche.**

Alle Jahre wieder das gleiche Spiel in den USA: Zum Familienzusammenkunfts-Feiertag Thanksgiving stürzt man sich erst auf den Truthahn-Braten und dann ins lange Shopping-Wochenende. Dieser Zeitraum Ende November gilt traditionell als Start der heißen Phase des Weihnachtsgeschäfts. Der Rückenwind, den der GameCube im Einzelhandel genoss, setzte sich auch in dieser kritischen Periode fort. Nintendo of America brüstete sich damit, alleine während der Thanksgiving-Woche 500.000 GameCubes verkauft zu haben. Nur ein anderes Videospiel-System war in diesem Zeitraum erfolgreicher: die hauseigene Game-Boy-Advance-Reihe, die es auf rund 600.000 Einheiten brachte. Zu verdanken ist das schöne Weihnachtsgeschäft auch den Konkurrenten Sony und Microsoft, welche nicht auf die GameCube-Preissenkung vom 25. September reagiert hatten. Für belebende Impulse im kränkelnden Third-Party-Software-Bereich reichte das jedoch bislang nicht aus. Die meisten Firmen werden sich erst mal ansehen, in welchem Ausmaß die wachsende Cube-Gemeinde auch für steigende Software-Abverkäufe jenseits der üblichen *Mario*-Pfade sorgt. **(hl)**

Hersteller: Nintendo
Internet: www.nintendo.com
Termin: Erschienen

TRUTHAHN-TRIUMPH **Großer Feiertags-Appetit auf den 99-Dollar-GameCube. Ein voller Erfolg für Nintendo!**

Mobile Suit Gundam

ACTION **Japanische Zukunftsmusik.**

Gundam ist einer der beliebtesten Anime-Charaktere in Japan. Das kommende GC-Spiel basiert auf der 43 Folgen umfassenden Anime-Serie, die 1979 ausgestrahlt wurde, und beschreibt den Krieg zwischen den Herrschern der Erde und Weltraumkolonisten. Der Titel bietet sowohl Action- als auch Strategie-Elemente. Dabei muss man Skill-Points auf die verschiedenen Fähigkeiten seines Gundam verteilen. Steigt der eigene Level, so nehmen auch die zu verteilenden Skill-Points zu. Neue Fähigkeiten ermöglichen Special-Features, etwa erhöhte Verteidigung oder Extra-Geschwindigkeit. Natürlich werden auch diverse Waffen, wie zum Beispiel Beam Rifle, Vulcan Machine Gun oder Beam Saber, benutzt. Außerdem muss man auch andere Mechs koordinieren. **(uc)**

Hersteller: Bandai
Internet: www.bandai.co.jp
Termin: 2004

GIB IHM **Mit dem Beam Saber kann man aus den feindlichen Mechs Matchbox-Autos schnetzeln.**

ÜBERSICHT **Hier sieht man, was die alliierten Mechs gerade machen, und erteilt Befehle.**

Jahr auch für User des Club Nintendo verfügbar. Wie viele Punkte nötig sind, um diese begehrte Prämie zu bekommen, ist allerdings noch unklar. **+++** **NETZTREUE** Nintendo of America hat seine Homepage neu gestaltet (www.nintendo.com). Der US-Kundschaft winken bei Anmeldung und Spiele-Registrierung Zugriff auf exklusive Inhalte sowie Treueprämien wie die *Zelda Collector's Edition*. **+++**

BANDAI VERÖFFENTLICHT F-ZERO-SPIELZEUG Zum einen wird es den „Boost Dash" geben, der ein Modellfahrzeug und ein Shooter-Set beinhalten wird, mit dem man seine Maschine aufladen und mit Top-Speed Rennen veranstalten kann. Die „Machine Collection" ist eine Art Brettspiel mit sieben Schiffen und einer Spielanleitung. Zudem gibt es zwei verfügbare Varianten: die Dragon Box und die Falcon Box. **+++**

AKTUELLES **AUS AMERIKA**

Heinrich Lenhardt berichtet.

Juristischer Auffahrunfall

In den USA kann sich jeder benachteiligt fühlende Knilch unter Zuhilfenahme eines guten Anwalts und mit etwas Jury-Glück erstaunliche Geldsummen für angeblich erlittenes Ungemach erklagen. Wer erinnert sich nicht an die gute Frau, welche sich den Schoß mit heißem Kaffee verbrühte und erfolgreich McDonald's verklagte? Nur unwesentlich weniger abstrus erscheint dem juristischen Laien ein neuer Streitfall. Sega verklagte Fox Interactive wegen des Rennspiels *The Simpsons: Road Rage*. Begründung: Da werde der Sega-Titel *Crazy Taxi* „vorsätzlich kopiert und imitiert", was in einer US-Patentverletzung resultiere. Natürlich ist *Road Rage* hemmungslos bei *Crazy Taxi* abgekupfert, aber worauf will Sega hinaus? Dass man das alleinige Recht habe, Taxifahrten zu simulieren? Wenn die Sache vor Gericht durchkommt, können wir gleich die Bürgersteige für die ganze Spiele-Industrie hochklappen, denn nahezu jede Neuheit basiert doch auf Konzepten von gestern. Vielleicht sollte Sega erst mal vor der eigenen Haustür kehren: Der munter hüpfende und Blöcke anklopfende Hausigel Sonic borgte sich in Mega-Drive-Tagen so manches Spiel-Element von *Mario*, ohne dass Nintendo gleich zum nächsten Gericht gerannt wäre. Nachahmung ist doch nichts anderes als die aufrichtigste Form der Schmeichelei.

INFO **VERKAUFSCHARTS**

USA

NINTENDO GAMECUBE
1. Rogue Squadron 3: Rebel Strike
2. Viewtiful Joe
3. Kirby Air Ride
4. Soul Calibur II
5. Super Smash Bros. Melee

GAME BOY ADVANCE
1. Super Mario Bros. 3
2. Final Fantasy Tactics Advance
3. Pokémon Pinball: Rubin & Saphir
4. Pokémon Rubin
5. Pokémon Saphir

IMPORT NEWS

INFO ERSCHEINT DEMNÄCHST

Japan

NINTENDO GAMECUBE

Zuletzt erschienen:

Mickey & Minnie's Trick & Chase	4. Dezember
Naruto 2	4. Dezember
Baten Kaitos	5. Dezember
Let's Create a Derby Stallion 3	11. Dezember
Momotarou's Train 12	11. Dezember
One Piece Grand Battle 3	11. Dezember
Donkey Konga	12. Dezember
Dream Mix TV World Fighters	18. Dezember
Duel Masters Battle Arena	18. Dezember
Viewtiful Joe Revival	18. Dezember
Sonic Heroes	30. Dezember

Erscheint demnächst:

The Lord of the Rings: The Return of the King	8. Januar
Monster Island	15. Januar
The Sims	23. Januar
Baranowall School Roses	23. Januar
Bomberman Jetters (Hudson the Best)	29. Januar

GAME BOY ADVANCE

Zuletzt erschienen:

Yesterday's Joe	4. Dezember
Sonic Battle	4. Dezember
Blaster World	4. Dezember
Derby Stallion Advance	5. Dezember
GeGeGe no Kitarou	11. Dezember
Crokke 3	11. Dezember
Super Donkey Kong	12. Dezember
Rockman EXE 4	12. Dezember
Golden Gash	12. Dezember
Harvest Moon	12. Dezember
Astro Boy	18. Dezember

Erscheint demnächst:

The Lord of the Rings: The Return of the King	8. Januar
The Sims	23. Januar
Reverse Judgment 3	23. Januar
Liliput Kingdom	12. Februar

USA

NINTENDO GAMECUBE

Zuletzt erschienen:

Gotcha Force	4. Dezember
I-Ninja	4. Dezember
Resident Evil Code Veronica X	4. Dezember
Harry Potter and the Sorcerer's Stone	9. Dezember
R: Racing Evolution	9. Dezember
Monster 4x4	10. Dezember
Beyond Good & Evil	11. Dezember
Medabots: Infinity	11. Dezember
The Sims Bustin' Out	15. Dezember
Goblin Commander	16. Dezember
Midway Arcade Treasures	17. Dezember

Erscheint demnächst:

Harvest Moon: A Wonderful Life	4. Januar
Sonic Heroes	6. Januar
NFL Street	14. Januar
Freestyle Street Soccer	1. Februar
Final Fantasy Crystal Chronicles	9. Februar
James Bond: Everything or Nothing	10. Februar
Extreme Force Namco	17. Februar
Phantasy Star Online 3	17. Februar
Pitfall Harry	24. Februar

GAME BOY ADVANCE

Zuletzt erschienen:

Activision Anthology	3. Dezember
The Sims Bustin' Out	9. Dezember
Yu Yu Hakuso	9. Dezember
Peter Pan	10. Dezember
King of Fighters EX2	11. Dezember
Max Payne	16. Dezember
Ozzy & Drix	16. Dezember
Need for Speed: Underground	22. Dezember
CT Special Forces	30. Dezember

Erscheint demnächst:

Ice Nine	3. Januar
Little League Baseball	5. Januar
Sonic Battle	5. Januar
Bookworm	6. Januar
Cartoon Network Block Party	6. Januar
Super Collapse 2	6. Januar
Baldur's Gate: Dark Alliance	13. Januar
Thunder Alley	15. Januar
Aladdin	27. Januar
Static Shock	2. Februar
Metroid Zero Mission	9. Februar
Yu-Gi-Oh! World Championship 2004	11. Februar
Pitfall Harry	22. Februar
Mega Man Battlechip Challenge	24. Februar
R-Type 3	24. Februar
Shining Soul 2	25. Februar

MINISPIEL Der Titel bietet japanischen Humor.

RUNDREISE In verschiedenen Teilen des Landes geht es von Station zu Station.

Momotarou Train 12

SONSTIGES Nächster Halt: Momotarou Train.

Momotarou Train ist womöglich eines der berühmtesten und ältesten japanischen Arcadespiele. Obgleich *Mario Party* bei jüngeren Spielern sehr populär ist, genießen *Momotarou Train* auch ältere Zocker. Die Grundidee ist einfach: durch ein virtuelles Japan reisen und so viel Geld wie möglich machen. Der Spieler, der das meiste Geld macht, hat gewonnen. Mit ein Hauptfeature des Titels ist die Vielzahl an unterschiedlichen Jokes, Minispielchen und Rätsel, abhängig von dem Ort, an dem sich der Spieler gerade befindet. Schaut man sich den Titel genauer an, so ist zu erkennen, dass dieses Spiel sehr comedylastig ist und viele abgedrehte, japanische Gags bietet. **(uc)**

Hersteller: Hudson
Internet: www.hudson.co.jp
Termin: Nicht bekannt

Sonic Heroes

JUMP & RUN Zwölf Helden igeln sich ein.

Der Igel Sonic the Hedgehog war in den Neunzigerjahren das Maskottchen aller Sega-Konsolen. Nachdem sich die Firma aus dem Hardware-Geschäft zurückgezogen hatte, fand das blaue Stachelvieh auf dem GameCube seine zweite Heimat. Jüngster Streich ist *Sonic Heroes*, eine Mischung des bewährten Highspeed-Hüpf-Spielprinzips mit ein wenig Teamgeist. Vier Mannschaften (Sonic, Dark, Rose, Chaotix) mit jeweils drei Charakteren gehen im Story-Modus an den Start. Dabei gibt es ein Wiedersehen mit vielen alten Bekannten aus der Seriengeschichte – von Amy bis Knuckles. Experimentieren bei der Team-Wahl soll sich lohnen, da jede Figur andere Talente mitbringt. Bei geteiltem Bildschirm können sich auch zwei Spieler Wettrennen liefern. **(hl)**

Hersteller: Sega
Internet: www.sega.com
Termin: Januar 2004 (USA)

IGEL MIT ANHANG Dreier-Teams starten beim neuen Sonic durch.

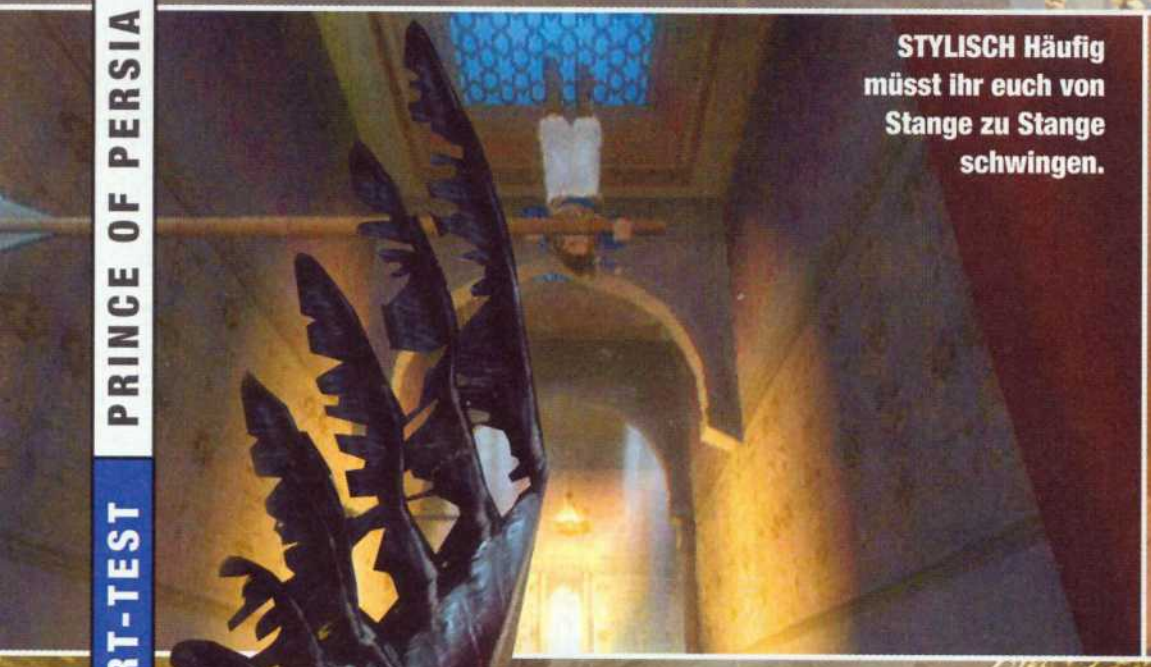
Midway Arcade Treasures

OLDIES Sei ein Schatz!

Die Wunderwelt der Emulation ermöglicht es uns, rund 20 Jahre alte Spielhallen-Klassiker hier und heute auf einem GameCube zu spielen. Midways jüngste Sammlung bietet viele Oldies (24 Stück) für wenig Geld (20 US-Dollar). Die Gnade einer ausreichend frühen Geburt ist hilfreich, um die Qualitäten dieser pixelig-frugalen Frühwerke zu schätzen. Manches Relikt schlägt sich in der Spielspaß-Kategorie immer noch wacker, vor allem die reichlich vertretenen Titel aus der Blütezeit von Atari Games sind verlockend (zum Beispiel *Paperboy*, *RoadBlasters*, *Marble Madness*, *Gauntlet* oder *Klax*). Die zusätzlichen Entwickler-Interviews sind eine nette Dreingabe, doch dabei handelt es sich nur um recyceltes Material früherer Oldie-Compilations mit zweifelhafter Video-Qualität. **(hl)**

Hersteller: Midway
Internet: www.midway.com
Termin: Erschienen (USA)

ABONNENTEN-VORTEIL Paperboy ist auch ohne Fahrradlenker manierlich spielbar.



STYLISCH Häufig müsst ihr euch von Stange zu Stange schwingen.

BERGSTEIGER Das Klettern gehört zum Grundhandwerk des jungen Prinzen.

Der Prinz gibt sich die Ehre.

Brandneu! Sensationelle Grafik! Saugut?

Prince of Persia The Sands of Time

ÜBERSICHTLICH Auf Knopfdruck schaltet ihr in eine Ego-Sicht um.

ANHÄNGLICH Springt hier von Säule zu Säule.

HART Diesen finsteren Mops besiegen wir erst im Kampf, ...

... um danach mittels des magischen Dolches Zeit von ihm zu erhalten.

Fast jeder hat heutzutage schon von *Zelda* oder *Mario* gehört. 1992 war *Prince of Persia* ähnlich populär: Ein junger Prinz, der seine geliebte Prinzessin retten wollte, schwang sich über Abgründe, kletterte an Vorsprüngen und überwand unzählige Fallen. Ein Geschicklichkeitsspaß par excellence! Weitere *Prince of Persia*-Spiele folgten, darunter eine missglückte 3D-Version. Nun bringt Ubisoft ein brandneues *Prince of Persia* für alle Next-Generation-Konsolen und den PC unter Federführung des Original-*Prince of Persia*-Schöpfers Jordan Mechner. Und wieder in 3D – doch dieses Mal wesentlich erfolgversprechender als beim letzten Mal! Das Spielprinzip von *Prince of Persia* ist nicht neu und erinnert an moderne Klassiker wie *The Legend of Zelda: The Wind Waker*. Ihr steuert euren Helden aus einer *Tomb Raider*-ähnlichen Perspektive, hüpft von Plattform zu Plattform, schaltet diverse Gegner aus, überwindet gefährliche Fallen und löst zahlreiche Rätsel. Ubisoft schaffte es, die richtige Mischung für einen äußerst gelungenen Action-Adventure-Cocktail hinzubekommen! Geschichte und Präsentation des Spiels sind im Stil von Tausendundeiner Nacht gehalten: Ein noch junger Prinz begleitet seinen Vater auf einem Feldzug durch Indien. Um seinen Daddy zu beeindrucken, bahnt sich der unerfahrene Thronfolger einen Weg in die gegnerischen Schatzkammern und erbeutet einen mysteriösen Dolch.

TAKTISCHE KÄMPFE

Stolz wie Oscar überreicht der Prinz seinem Vater den Dolch. Der Dolch wird in die dafür vorgesehene Öffnung einer Sanduhr gesteckt. Und jetzt nimmt das Unheil seinen Lauf! Viele anwesende Personen mutieren zu grässlichen Sandmonstern, die dem Prinzen den Garaus machen wollen. Der adlige Bursche schnappt sich die Königstochter Farah und flüchtet erst einmal. Gemeinsam wollen sie das Geschehene rückgängig machen und begeben sich auf eine gefährliche Reise. Trotz aller Ähnlichkeiten zu Spielen wie *Zelda* oder *Tomb Raider* hat *Prince of Persia* seinen ganz eigenen Charme und kann sich deutlich aus der Masse hervorheben. Dies liegt nicht nur am berühmten Namen, sondern vor allem auch an der grandiosen Optik und der hervorragenden Spielbarkeit. So steuert ihr den Prinzen mit dem linken Analogstick frei durch die aufwendigen Palastbauten und düstere, mit Fallen gespickte Dungeons. Damit ihr stets den Überblick behaltet, könnt ihr die Kamera jederzeit mit dem rechten Analogstick drehen. Viel zur Einzigartigkeit von *Prince of Persia* tragen auch die zahlreichen Moves und das Zeitfeature bei. Der Prinz verfügt über ein breites Bewegungsspektrum und kann auf Knopfdruck nicht nur an Vorsprüngen kraxeln und sich an Wände schmiegen, sondern auch für kurze Zeit der Schwerkraft trotzen und an Wänden entlanglaufen. Dies sieht nicht nur stylisch aus, sondern ist auch für das Weiterkommen im Spiel unerlässlich. Die Entwickler verstanden es, die Levels so zu konzipieren, dass der Spieler immer neuen Herausforderungen gegenübersteht und es nie langweilig wird. Doch der Prinz bietet noch mehr! So gibt es bei *Prince of Persia* ein ganz hervorragendes Kampfsystem, mit dem ihr euch der zahlreichen Gegner erwehrt. Obwohl es nur zwei Angriffsknöpfe gibt – einen für den Säbel, einen für den Dolch –, sind die Kämpfe äußerst spektakulär und abwechslungsreich. Dafür sorgen vor allem die Angriffs-Moves des Prinzen. So könnt ihr an einigen Gegnern hinauflaufen, über sie drüber springen, einen Salto in der Luft machen und den verdutzten Feind anschließend von hinten erschlagen. Doch im Lauf des Spiels werden die Gegner immer intelligenter und kontern eure Attacken. Hier seid ihr nur mit der richtigen Taktik und dem geschickten Zusammenspiel von Angriff und Deckung erfolgreich.

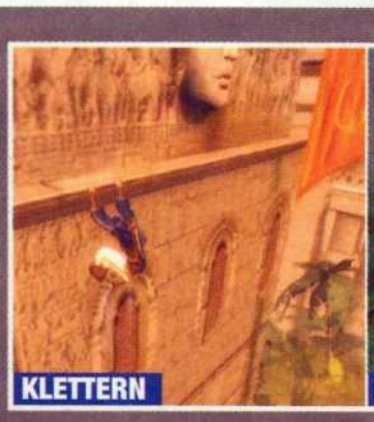
ZEITLOS GUT

Wenn ihr einen Gegner besiegt habt, erhaltet ihr den Sand der Zeit. Mit diesem Sand könnt ihr die Zeit zurückspulen (um versehentliche Abstürze während Kletterpartien rückgängig zu machen), langsamer laufen lassen (was während der Kämpfe

INFO SPIELELEMENTE

Einzigartig

Prince of Persia vereint unglaublich viele Ideen zu einem einzigartigen Action-Adventure-Cocktail. Einige besondere Features von _Prince of Persia_ haben wir in diesem Extrakasten zusammengefasst.



KLETTERN

Ihr müsst ständig an Vorsprüngen hangeln, an Wänden kraxeln und Säulen besteigen.

SPRINGEN

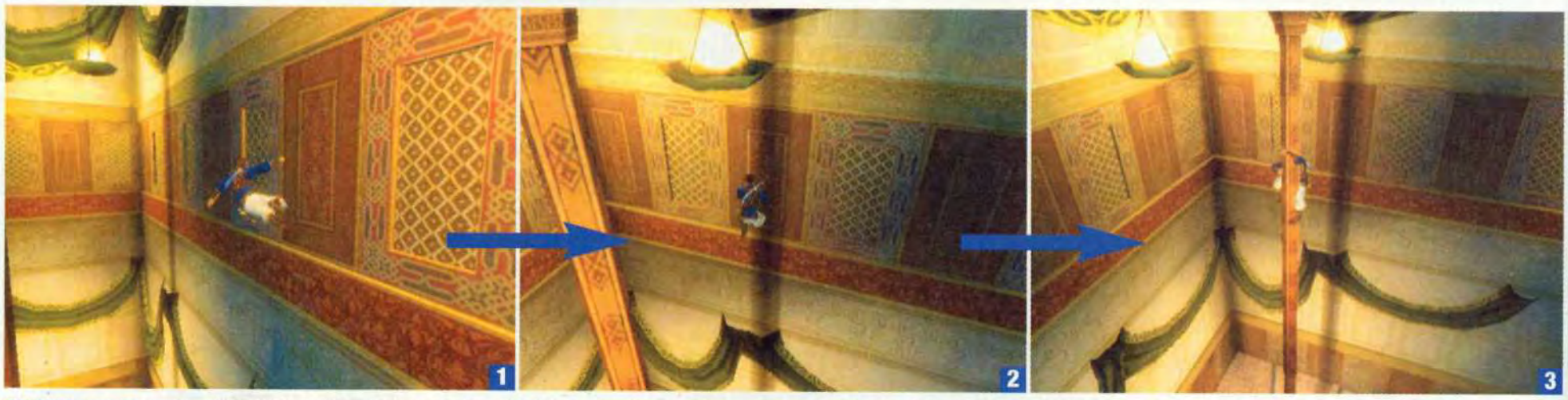
Ihr müsst hüpfen, was das Zeug hält. Egal ob von Säule zu Säule oder über einen Abgrund.

KÄMPFEN

Aufgelockert werden die Geschicklichkeitseinlagen durch abwechslungsreiche und spannende Kämpfe.

ZEITSPIELE

Lasst die Zeit rückwärts laufen, falls ihr abstürzt. Im Kampf nutzt ihr die Zeitlupe oder haltet die Zeit an.



GENIAL Lauft an der Wand lang (1), springt beim Schatten ab (2) und kraxelt an der Säule (3). Sieht kompliziert aus, ist aber einfach zu steuern.

ungemein praktisch ist) oder mit dem Mega-Freeze sogar komplett anhalten. Letzteres ist besonders praktisch, wenn euch eine wahre Gegnerschar gegenübersteht, da ihr diese so in null Komma nichts ausschalten könnt, ohne Schaden zu nehmen. Dank einer stetigen Lernkurve werdet ihr nach und nach in die verschiedenen Moves eingeführt. Doch nicht nur spielerisch zeigt sich *Prince of Persia* ausgereift, auch die Technik ist auf einem sehr hohen Niveau. Die Grafik ist wahrlich opulent. Egal ob Palastbau oder Dungeon, die Levels sind extrem stylisch und könnten einem Märchen entsprungen sein. Die Texturen sind von einer hohen Qualität und die Animationen auf demselben Referenzniveau wie bei *Tom Clancy's Splinter Cell*. Das Spielgeschehen läuft meistens flüssig und gerät nur ab und zu etwas ins Ruckeln. Wunderschöne Partikel- und Lichteffekte runden den positiven Gesamteindruck ab. Auch der Sound zeigt sich von seiner besten Seite. Orientalische Melodien und krachende Soundeffekte in Dolby Pro Logic II erzeugen enorm viel Atmosphäre und versetzen einen direkt in die Spielwelt. Die Geschichte wird in den zahlreichen Zwischensequenzen mit guter Sprachausgabe weitererzählt. *Prince of Persia* ist ein außergewöhnliches Stück Software, das in keiner Spielesammlung fehlen sollte. Ubisoft gelang ein absoluter Ausnahmetitel! Aufgrund eines Exklusivabkommens zwischen Sony und Ubisoft müssen europäische Xbox- und GameCube-Besitzer noch bis zum März warten. Import-Fans können aber beruhigt zugreifen, Prince of Persia läuft auch mit Freeloader problemlos. Ubisofts Prinzen solltet ihr euch nicht entgehen lassen. Auf unserer Homepage www.n-zone.de erhaltet ihr in zahlreichen Videos einen kleinen Eindruck von Ubisofts Action-Adventure.

FABIAN SLUGA

MEIN FAZIT **SUPER**

Udo Crnjak
glaubt es kaum.

Prince of Persia bietet eine unglaubliche Grafikpracht mit tollen Animationen und liebevoll gestalteten Räumen. Auch die Lichteffekte sind einfach nur der Hammer. Im spielerischen Bereich ist der Titel ebenfalls absolut überragend und gibt dem Spieler einfach in jeder Situation die volle Kontrolle über den Helden. Dabei gehen alle Manöver, die man durchführen kann, einfach von der Hand und flüssig ineinander über. Wer sich dieses Spiel nicht holt, ist selber schuld.

BEEINDRUCKEND Die Lichteffekte sind sehr stimmungsvoll.

VIDEO Die Story wird in tollen Zwischensequenzen weitererzählt.

INTERAKTIV Vorsicht, die Gefahren lauern überall!

WOHLTAT An Wasserquellen erfrischt sich der Prinz.

DETAIL-CHECK PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME

Moderner Klassiker?

Modernes Action-Adventure gegen *Mario*. Welches Spiel bietet die besseren Geschicklichkeitseinlagen?

PRINCE OF PERSIA

FEATURES ★★★★★
Steuerung: Intuitiv, gute Lernkurve
Gameplay: Ihr müsst laufen, springen, klettern, hangeln und kämpfen. Leichte Rätsel.
Atmosphäre: Eher düster
Präsentation: Die Story wird von gerenderten Videos sowie von Zwischensequenzen in Spielgrafik vorangetrieben.
Langzeitmotivation: Sehr gering. Nach dem ersten Durchspielen ist die Luft raus.
GBA-Verlinkung: Mit der GBA-Version könnt ihr das Ur-*Prince of Persia* freispielen.
Kamera: Automatisch, mit dem C-Stick aber auch manuell justierbar. Relativ gut!

TECHNIK ★★★★★
Grafik: Stylischer Levelaufbau, tolle Licht- und Partikeleffekte, fantastische Animationen, viel Liebe zum Detail, gelegentliche Ruckler. Insgesamt absolut fantastisch!
Sound: Atmosphärisch, rockig, orientalisch, unterstützt Dolby Pro Logic II. Etwas blass.
Ladezeiten: Sehr kurz

GESAMTWERTUNG ★★★★★

SUPER MARIO SUNSHINE

FEATURES ★★★★★
Steuerung: Sehr präzise und intuitiv
Gameplay: Klassisches Jump & Run mit einigen Action-Adventure-Einschlägen
Atmosphäre: Poppig bunt
Präsentation: Belanglose Story wird von durchschnittlichen Rendersequenzen vorangetrieben. Verbesserungsbedarf!
Langzeitmotivation: Sehr hoch! Es gibt viele Geheimnisse und viel zu entdecken.
GBA-Verlinkung: *Super Mario Sunshine* bietet leider keine GBA-Linkmöglichkeit.
Kamera: Schwachpunkt des Spiels, ihr müsst immer manuell justieren.

TECHNIK ★★★★½
Grafik: Toller Levelaufbau, viel Liebe zum Detail, läuft konstant flüssig, aber längst nicht so spektakulär. Es gibt keine grafischen Highlights.
Sound: Typische *Mario*-Melodien, unterstützt Dolby Pro Logic II
Ladezeiten: Quasi nicht vorhanden

GESAMTWERTUNG ★★★★★

MEIN FAZIT SUPER

Fabian Sluga
spielt mit der Zeit.

Ubisoft ist mit *Prince of Persia* wirklich ein einmaliges Stück Software gelungen. Ihr könnt unglaublich viele Bewegungen machen und müsst viel Übersicht und Geschick in den komplexen Levels beweisen. Was sich schwer anhört, wird dank der intuitiven Steuerung und der fantastischen Lernkurve zum absoluten Geschicklichkeits- und Action-Spaß! Selten hat mir ein Titel in diesem Jahr so viel Spaß gemacht wie *Prince of Persia*. Schade nur, dass die Langzeitmotivation nach dem ersten Durchspielen – wofür erfahrene Spieler etwa zehn Stunden benötigen – nachlässt. Trotzdem dürft ihr euch dieses Meisterwerk nicht entgehen lassen.

IMPORT-TEST
PRINCE OF PERSIA

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft
Speichern:	15 Blöcke
Video:	4:3
Audio:	Dolby Pro Logic II
Internet:	www.ubisoft.de
Spieler 1	Sprache Englisch
Termin 1. Quartal 2004	Störfaktor Sprache Gering

- ⊕ Einfache Steuerung
- ⊕ Gute Lernkurve
- ⊕ Fantastisches Design
- ⊖ Kurze Spieldauer

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
89%	88%	– %	**91 %**

IMPORT USA

„Gelungenes Remake eines Klassikers und **eines der besten Spiele** für den GameCube!"

CONNECTIVITY Ob's funzt oder nicht ist immerhin sofort erkennbar.

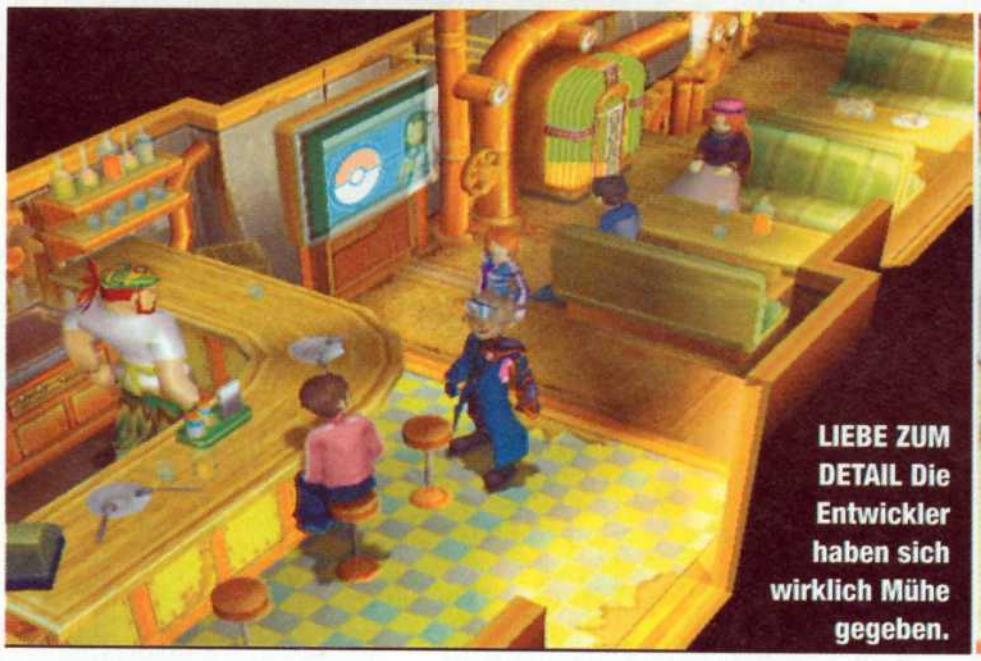
Pokémon Colosseum

Für Fans der **kleinen Kampfmonster** erfüllt sich bald ein Traum.

Vor etwa zwei Jahren hielt sich ein Spiel äußerst hartnäckig an der Spitze der Software-Charts. Die Rede ist natürlich vom damaligen N64-Kracher *Pokémon Stadium 2*. Wer sich dafür begeistern konnte, wird sich – wenn er *Pokémon Colosseum* das erste Mal zu Gesicht bekommt – sicher gar nicht mehr einkriegen! Nintendo ist mit diesem Spiel nämlich wieder einmal eine echte Software-Perle geglückt.

RETTET DIE SCHWARZEN POKÉMON

Sobald ihr den Adventure-Modus startet, findet ihr euch in der Region Ooore, einer öden Wüstenlandschaft, wieder. Dort befindet sich das Hauptquartier von Team Snatch, einer niederträchtigen Pokémon-Kidnapper-Gang. Im Intro werdet ihr Zeuge, wie Leo, euer Spielcharakter, in ihr Lager einfällt, sich ratzfatz eine ihrer Snatch-Machines klaut und mit qualmenden Reifen davonbrettert. Genau an dieser Stelle übernehmt ihr die Steuerung über Leo und trefft kurz darauf auf euren Team-Partner Mirei. Das arme Mädchen wurde zuvor von Team Shadow gekidnappt, da es viel zu viel von den niederträchtigen Machenschaften von Professor Borgugu und den Shadow-Jungs weiß. Diese sind nämlich die Wurzel allen Übels, da sie die unschuldigen Poké-Wonnepröppchen in böse, schwarze



LIEBE ZUM DETAIL Die Entwickler haben sich wirklich Mühe gegeben.

BATTLE-MODE Wenn geeignete Pokémon gewählt sind, geht's ans Eingemachte.

POKÉ-CENTER Die Notaufnahme für eure verletzten Schützlinge.

SNATCH-MACHINE Im Scenario-Modus düst Leo wie Mad Max durch die Wüste.

WIE BITTE? Importfans sollten des Japanischen mächtig sein.

Pokémon verwandeln. Leo und Mirei sind sich natürlich sofort einig, dass sie schnellstmöglich etwas gegen die üble Bande unternehmen müssen.

BOA, EY, HASTE DAS GESEHEN?!

Die ersten Kämpfe lassen jedenfalls nicht lange auf sich warten. Im Gegensatz zum Vorgänger, in dem die Trainer in den einzelnen Duellen nicht zu sehen waren, positionieren sie sich nun – ähnlich wie in *Rubin & Saphir* – direkt hinter ihren Schützlingen. Wie gewohnt könnt ihr eine Attacke starten, eurem Pokémon ein effektives Item zuschustern, euer Knuffeltierchen bei Bedarf austauschen oder im Notfall sogar die Flucht ergreifen. Selbst wenn ihr euch nur für einen stinknormalen Angriff entscheidet, erwartet euch auch schon eine Überraschung: Ob silberne, durch die Luft schnellende Blitze, markerschütternde Erdbeben oder funkensprühende Feuerbälle – eure Augen werden mit megageilen Effekten verwöhnt, denen es weder an Einfallsreichtum noch an grafischen Qualitäten mangelt. Die meisten Attacken zaubern nämlich ein wahres Feuerwerk auf eure Flimmerkisten. Aber nicht nur die Angriffe wurden eindrucksvoll in Szene gesetzt. Besonderes Augenmerk legten die Entwickler natürlich wieder auf die Animationen. Zigzachs Bewegungen beispielsweise sind derart schnuffig dargestellt, dass unsere komplette Redaktion in Verzückung geriet: Auf Anweisung duckt sich der Zwerg, wackelt ein paarmal mit seinem haarigen Popöchen, zwickt seine großen Kulleraugen zusammen und eh' man sichs versieht, klatscht er seinem Kontrahenten eine wahrlich meisterhafte Attacke um die Ohren. Einige Poké-Knuffelwuffel verhalten sich derart drollig, dass sich im Falle einer Niederlage fast das Gefühl einschleicht, man hätte gerade eben sein treu ergebenes langjähriges Haustier verloren. An Abwechslung wird es euch jedenfalls sicher nicht mangeln. Im Scenario-Modus tragt ihr nämlich nicht nur 100 Kämpfe gegen verschiedene Trainer aus,

INFO EFFEKTVOLL OHNE ENDE

Effekte mit Power

Nintendo leistete wirklich ganze Arbeit!

Wie bereits erwähnt, hat sich gerade in Sachen Grafik einiges getan, aber macht euch anhand der Screenshots doch selbst ein Bild:

ERDBEBEN Das sah in *Stadium 2* noch anders aus.

STYLISCH Edlen Geschöpfen verpasste man auch edle Effekte.

ARMER ZIGZACHS Ihn hat's gerade schwer erwischt.

JA HOLLA Wow, bei solchen Effekten wird man ja fast blind!

sondern fabriziert auch wieder Pokériegel, um verletzte Schützlinge zu heilen, wappnet euch im Poké-Shop für den Kampf, besucht Vorlesungen, um mehr über eure Lieblinge zu erfahren, oder stöbert in der Bibliothek der virtuellen Penne. Eines ist jedenfalls sicher: Nicht nur der Abenteuer-Modus wird euch regelrecht an die Controller schweißen! Sobald ihr ihn gemeistert habt, eröffnen sich im Battle-Modus nämlich alle sechs Arenen, in denen insgesamt ebenfalls 100 Kämpfe ausgefochten werden dürfen. Für eine gewisse Anzahl von Siegen erhaltet ihr zur Belohnung nun sogar so genannte Poké-Coupons, die ihr im Scenario-Modus gegen TMs oder andere rar gesäte Items einlösen dürft. Natürlich können auch wieder etliche Pokémon (aus Johto und Hoenn) gefangen werden, allerdings lassen sich lediglich 90 Schützlinge horten. Aber keine Bange, bald gibt's ja auch die Pokémon Box, Nintendos heiß ersehnte Zusatzsoftware, die endlich Ordnung in euer chaotisches Sammelsurium bringt.

BENÖTIGTES ZUBEHÖR

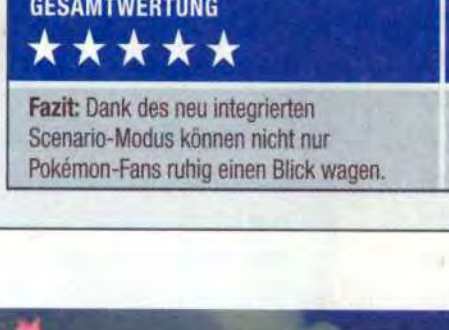
Für zünftige Poké-Duelle mit Freunden gibt's allerdings einen „kleinen" Haken: Ihr benötigt dazu entsprechend viele GBAs sowie die dazugehörigen Link-Kabel. Leider darf sich nämlich nur der „Master-Zocker" die Geschehnisse im Großformat reinziehen, alle anderen müssen mit ihrem kleinen GBA-Display vorlieb nehmen. Wer zudem seine *Rubin & Saphir*-Zöglinge ins Colosseum einspeisen will, muss *Pokémon Colosseum* vorher komplett durchzocken. Auch unersättliche Poké-Jäger haben's nicht leicht: Will man sich nämlich wirklich alle Monsterchen krallen, muss man das Spiel sogar mehrmals durchspielen. Aber eins sei noch gesagt: Wer mit einem Import liebäugelt, sollte sich das besser gleich aus dem Kopf schlagen, denn ohne Japanisch-Kenntnisse werdet ihr sehr wenig Freude an dem Spiel haben. Euch wird leider gar nichts anderes übrig bleiben, als bis zum Release der US- oder PAL-Fassung auszuharren.

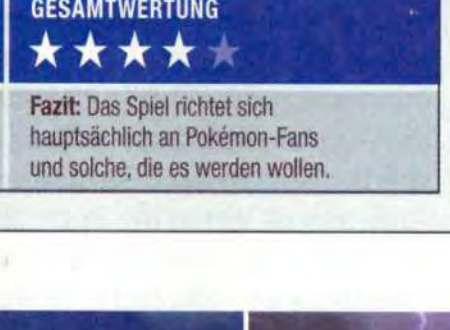
KERSTIN SPRINGER

DETAIL-CHECK | POKÉMON COLOSSEUM

Haben die N64-Racker nun ausgedient?

Leider ja. Wer sein Geld nicht locker-flockig in der Tasche stecken hat, sollte lieber jetzt schon mal anfangen, auf dieses Spiel zu sparen.





POKÉMON COLOSSEUM (GC)	POKÉMON STADIUM 2 (N64)
FEATURES ★★★★★	**FEATURES** ★★★★½
Spielmodi: Scenario + Battle	**Spielmodi:** Battle
Fangbare Pokémon: 48 + 2	**Fangbare Pokémon:** 251
Kampfumgebung: Wüste und Arenen	**Kampfumgebung:** Lediglich in den Arenen
Mini-Games: Ja	**Mini-Games:** Ja
Battle-Cups: 6	**Battle-Cups:** 4
GBA-Linkmöglichkeit: Ja	**GBA-Linkmöglichkeit:** Ja
Zielgruppe: Rollenspiel-Liebhaber, Pokémon-Fans, junge Spieler, eigentlich jeder, der sich nicht scheut, eine Proberunde zu zocken.	**Zielgruppe:** Richtet sich ausschließlich an Pokémon-Fans und solche, die es werden wollen. Andere werden sich dafür nicht begeistern.
Schwierigkeitsgrad: Mittel	**Schwierigkeitsgrad:** Mittel
TECHNIK ★★★★½	**TECHNIK** ★★★½★
Grafik: Heutigen Ansprüchen angepasst, Effekte bringen den Bildschirm zum Glühen, Wassereffekte allerdings verbesserungsfähig, super Animationen.	**Grafik:** Für damalige Verhältnisse zufriedenstellend, goldige Animationen, Arenen mangelt es aber an Details, leicht verwaschene, unsaubere Darstellung.
Sound: Situationsbedingter, sehr passender, typischer Poké-Sound, gelungene Kampfgeräusche.	**Sound:** Gute Sprachausgabe, passende Kampfgeräusche, typischer, bekannter Poké-Sound.
Präsentation: Menüführung ähnlich wie in *R&S* und somit leicht zugänglich, nur dummerweise auf Japanisch; Fans werden vollkommen aus dem Häuschen sein.	**Präsentation:** Anwenderfreundliche, sehr übersichtliche Menüführung; für Pokémon-Fans extrem ansprechend, für andere eher abschreckend.
GESAMTWERTUNG ★★★★★	**GESAMTWERTUNG** ★★★★½
Fazit: Dank des neu integrierten Scenario-Modus können nicht nur Pokémon-Fans ruhig einen Blick wagen.	**Fazit:** Das Spiel richtet sich hauptsächlich an Pokémon-Fans und solche, die es werden wollen.

MEIN FAZIT **SEHR GUT**

Kerstin Springer will 'ne Snap-Maschine.

Genau wie *Pokémon Rubin & Saphir* machte mir *Pokémon Colosseum* einen Heidenspaß. Es vereint Altbewährtes aus *Pokémon Stadion 1* und *2* mit *Rubin & Saphir* und bekam zudem noch einen Touch *Final Fantasy* verpasst. Und diese Mischung weiß mehr als zu überzeugen. Alle Achtung, Nintendo!

IMPORT-TEST
POKÉMON COLOSSEUM

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Speichern:	5 Blöcke
Video:	Video
Audio:	Audio

Internet: **www.nintendo-europe.de**

Spieler **1-4**	Sprache **Japanisch**
Termin **1./2. Quartal**	Störfaktor Sprache **Hoch**

- **Großer Spielumfang**
- **Drollige Animationen**
- **Passender Sound**
- **Neue 2-gegen-2-Kämpfe**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
80%	89%	88%	**90%**

IMPORT Japan

„Innovative Fortsetzung des N64-Highlights mit verbesserter Grafik und etlichen neuen Features."

HARDWARE

SPLITTERNACKT Die Schutzgitter der Boxen sind abnehmbar.

VIEL METALL
Sowohl Subwoofer als auch Surround-Lautsprecher sind nicht nur aus Plastik.

N-ZONE HIT TESTSIEGER

Logitech Z-680

SOUNDSYSTEM High-End-Sound für euer Wohnzimmer.

Die wenigsten wissen, dass der GameCube nicht nur eine erstklassige Spielekonsole ist, sondern sich auch hervorragend zum Krachmacher eignet – dank Dolby Pro Logic II. In Ausgabe 01/04 testeten wir bereits das Surround-Boxensystem Inspire GD580 von Creative – eine sehr empfehlenswerte Investition für Einsteiger. Aber was legen sich verwöhnte Spieler zu, bei denen neben dem GameCube noch ein DVD-Player oder andere Konsolen stehen? Unsere Antwort: Logitechs 5.1-Boxensystem Z-680! Die Dekoder-Einheit des Boxensets versteht sich nicht nur auf digitale Klangsignale (Dolby Digital, DTS), sondern erkennt (wie das GD580) auch den relativ neuen analogen Soundstandard Dolby Pro Logic II. Mit der schmucken Fernbedienung steuert ihr alle Boxen auf Wunsch separat an und regelt die Lautstärke sowie die Klangoptionen. Die LCD-Anzeige im Dekoder lässt sich aus einer Entfernung ab etwa einem Meter allerdings nur noch schlecht lesen: Hier hätte Logitech einfacher zu erkennende Lämpchen einsetzen sollen. Sowohl der Tieftöner als auch die fünf Lautsprecher machen einen hochwertigeren Eindruck und sind überdies auch noch etwas leistungsfähiger als Creatives aktuelles 5.1-Set. Der Aufbau und Anschluss an den GameCube gestaltet sich problemlos: Der Dekoder, der mittlere Frontlautsprecher und die vier Satelliten werden mit dem Subwoofer verbunden – und das war's schon. Die Kabel sind nicht fest mit den Boxen verbunden, sondern werden mit Schraubklemmen angeschlossen. Das Z-680 besitzt nur einen optischen, einen koaxialen und einen analogen Eingang. Besitzer von mehreren Konsolen kommen um die Anschaffung einer optischen Weiche also nicht herum – sonst ist Umstöpseln angesagt.

LASS KRACHEN!

Bereits die technischen Daten sind beeindruckend, richtige Begeisterung kommt aber vor allem auf, wenn das Gerät endlich demonstrieren darf, zu was es fähig ist. Der satte und saubere Bass macht von Anfang an Spaß, dank THX-Zertifikat arbeiten die anderen Lautsprecher hervorragend zusammen. Speziell in Rennspielen macht sich die Pro-Logic-II-Codierung positiv bemerkbar. Gegner sind auch hinter dem Spieler akustisch auszumachen, bisher nie gehörte Effekte zeugen von der Sauberkeit des Signals. Der Z-680 schlägt die Referenz in allen Belangen. Verarbeitung, Optik, Bedienbarkeit und vor allem Features sind einzigartig. Das gilt leider auch für den Preis, der bei satten 499 Euro liegt! Wer nicht auf den Preis schauen muss und eine kompakte Komplettlösung für das Wohnzimmer braucht, ist mit dem Z-680 bestens bedient. Schnäppchenjägern sei gesagt, dass Logitechs Spitzenmodell auf der Webseite www.geizhals.at/de auch schon für 350 Euro gesichtet wurde. **(bh)**

ADLERAUGE Das Display des Bedienelements ist recht dunkel.

TEST

Z-680

Typ:	Boxensystem
Hersteller:	Logitech
Info-Telefon:	089-894670
Internet:	www.logitech.de
Preis	Ca. € 499,-
Preis-Leistung	Ausreichend

- ⊕ Sehr gute Klangqualität, fetter Bass
- ⊕ Anzahl unterstützter Soundstandards
- ⊕ 450 Watt effektiv (RMS)
- ⊖ LCD-Anzeige nur teilweise gut lesbar

GESAMTWERTUNG

SUPER

Controller GC-100

ZUBEHÖR **Klein, lila, griffig: neuer Controller für besonders kleine Hände.**

Die Auswahl günstiger GameCube-Controller ist nicht besonders groß. Zubehör-Spezialist Hama liefert aber seit kurzem einen Controller aus, der nur zwölf Euro kostet. Das Gerät besteht komplett aus lilafarbenem Plastik und besitzt keine speziell beschichtete Griff-Fläche. Ebenso glatt wie rutschig ist auch der gelbe Mini-Joystick „C" – da rutscht der rechte Daumen gerne mal ab. Bei Nintendos Original besteht die Oberfläche hingegen aus rutschfestem, gelbem Gummi. Positiv aufgefallen ist uns der zweite Z-Knopf für den linken Zeigefinger: An Nintendos Original-Controller gibt es nur einen an der rechten Vorderseite. Außerdem punktet der Hama-Controller durch eine Dauerfeuerfunktion. Die wird allerdings nicht erklärt, denn eine Anleitung hat man sich gespart. Im Endeffekt ist das aber okay, schließlich braucht man die Funktion selten bis nie. Das kleine digitale Steuerkreuz gleicht dem von Nintendo fast bis ins letzte Detail – allerdings liegt es etwas höher und sein Druckpunkt ist etwas härter. Leider rutscht auch hier der Daumen sehr leicht ab. Fazit: Der GC-100 ist eine gut verarbeitete und besonders günstige Alternative zum Nintendo-Controller für rund 35 Euro. Dafür muss er sich auch einige Kritikpunkte gefallen lassen: Die Anleitung fehlt, das Steuerkreuz liegt zu hoch und der Mini-Joystick ist nicht gummiert. **(bh)**

RUTSCHIG
Der GC-100 kostet zwölf Euro, besitzt aber keine gummierten Griffe.

TEST
CONTROLLER GC-100

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Hama
Info-Telefon:	–
Internet:	www.hama.de
Preis	Ca. € 12,-
Preis-Leistung	Sehr gut

- ⊕ Sehr günstig
- ⊕ Gut verarbeitet
- ⊖ Keine gummierten Oberflächen
- ⊖ Digi-Kreuz liegt zu hoch

GESAMTWERTUNG
OK

AKTUELLES HARDWARE

Bernd Holtmann baut ein Netzwerk.

Netzwerkeln!

Wie praktisch, dass es einen Netzwerk-Adapter für den GameCube gibt. Über den Stecker könnt ihr die Konsole zum Beispiel mit einem Internet-PC verbinden, um *Phantasy Star Online: Episode 1+2* im Internet zu spielen. Die Firmen Corinex und Linksys haben Lösungen parat, mit denen ihr nicht sofort zum Bohrer greifen müsst, um ein entsprechendes Netzwerkkabel zu verlegen. Mit den Corinex Powerline Ethernet Wall Mounts werden die Netzwerkdaten einfach per Stromleitung übertragen, während Linksys bei dem Wireless-B Gaming Adapter auf die Funkübertragung setzt. In der nächsten Ausgabe testen wir die Geräte für euch auf ihre Spieleverträglichkeit.

Star Wars GameCube Pack

ZUBEHÖR **Praktisch und vor allem bunt**

Manchmal überraschen uns ganz triviale Dinge: Im Fall dieser neuen Zubehör-Sammlung war es die Tatsache, dass es sich bei dem beigelegten Controller um das gleiche, nur farblich etwas anders gestaltete Modell handelt, das wir von Hama als Testmuster bekamen (siehe oben) – hier gilt sogar die gleiche Wertung. Neben dem Controller gibt es aber noch eine schmucke Speicherkarte mit Count-Dooku-Aufdruck, eine passende *Star Wars*-Aufbewahrungsbox und eine Aufbewahrungstasche für 15 GameCube-Spiele. Für Fans der *Star Wars*-Saga ein ansprechendes Paket; wenn ihr euch in der Welt von Anakin Skywalker und Co. nicht heimisch fühlt, bekommt ihr wenigstens ein brauchbares und halbwegs günstiges Rundumglücklich-Paket für GameCube-Einsteiger. **(bh)**

MÄCHTIG
Alles drin: Speicherkarte, Hintergrundbild für die Konsole und Controller.

TEST
STAR WARS GC PACK

Typ:	Zubehör
Hersteller:	i2 Studios
Info-Telefon:	–
Internet:	www.i2studios.de
Preis	Ca. € 20,-
Preis-Leistung	Gut

- ⊕ Mit Star-Wars-Lizenz
- ⊕ Gute Produktauswahl für Einsteiger

GESAMTWERTUNG
GUT

INFO **HARDWARE-LEXIKON – DAS BESTE ZUBEHÖR**

Artikel	Hersteller	Preis	N-ZONE-Wertung
Controller:			
GameCube Controller	Nintendo	Ca. € 40,-	Super
MicroCON	Madcatz	Ca. € 20,-	Sehr gut
RF Cube Pad (Funk)	Speed Link	Ca. € 50,-	Sehr gut
Soft Touch Pad	Bigben	Ca. € 15,-	Sehr gut
Pro Pad	Vidis	Ca. € 25,-	Sehr gut
Cube Controller (mit Cover-Schalen)	4Gamers	Ca. € 25,-	Sehr gut
Lenkräder			
Force Feedback Wheel	Logitech	Ca. € 80,-	Sehr gut
Booster 9000	Vidis	Ca. € 70,-	Sehr gut
Booster 5000	Vidis	Ca. € 60,-	Sehr gut
Challenge 2 Racing Wheel	Thrustmaster	Ca. € 35,-	Sehr gut
RGB-Kabel			
RGB-Kabel mit Booster	Wolfsoft	Ca. € 25,-	Sehr gut
RGB-Kabel	Vidis	Ca. € 10,-	Sehr gut
RGB-Kabel	Wolfsoft	Ca. € 70,-	Super
Diverses			
Starterpack for Gamers	Madrics	Ca. € 25,-	Sehr gut
Powerboard-Keyboard	Bigben	Ca. € 30,-	Gut
VGA Box Converter	Logic 3	Ca. € 60,-	Gut

Artikel	Hersteller	Blöcke	Preis
Memory Cards:			
Memory Card 64 MB	Bigben	1.019 Blöcke	Ca. € 25,-
Memory Card 16 MB	Hama	251 Blöcke	Ca. € 30,-
8 MB Memory Card	Flame	123 Blöcke	Ca. € 30,-

Leserbriefe

Eure Meinung ist gefragt!

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder wollt einfach nur eure Meinung sagen? Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht. Aus zeitlichen Gründen können wir leider nicht jeden Brief persönlich beantworten! Schreibt an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: n-zone@computec.de

INFO MEINUNG PER SMS

Auf die Schnelle!

Du hast eine kurze Frage oder willst etwas zu einem Thema sagen? Dann sende uns einfach eine SMS mit max. 160 Zeichen. Die interessantesten Einsendungen drucken wir in der nächsten Ausgabe ab.
Vergiss nicht, deinen Namen und Wohnort am Schluss zu nennen.

Sende deine SMS mit dem Text: „NZ deine Meinung dein Wohnort" (Beispiel: „NZ Warum hat sich Infogrames in Atari umbenannt? Markus Müller Bonn" an die Nummer:

D: 81114; € 0,49*/SMS, Alle Netze!
(*VF D2-Anteil € 0,12)
CH: 72444; sfr 0,70/SMS
A: 0900 101010; € 0,60/SMS

MARIO KART Nur im Mehrspielermodus gut?

Gewaltig

Ich fand den Brief von Jonas in der letzten Ausgabe recht interessant. Ich habe dazu folgenden Vorschlag: Gewalt-Spiele sollen in Deutschland unzensiert, aber ab 18 unter der Vorlage des Personalausweises frei erhältlich sein. Solche Spiele gehören natürlich nicht ins Kinderzimmer. Viele Jugendliche mögen damit gut umgehen können, aber es ist gerade für junge Leute, deren Persönlichkeitsentwicklung noch nicht abgeschlossen ist, nicht gut. Außerdem möchte ich dazu noch sagen, dass trotz des unbestrittenen Abstumpfungseffekts, der beim Zokken solcher Spiele auftritt, ein Verbot solcher Spiele wahrscheinlich mehr Gewalt hervorbringen würde. Die Menschen würden damit ein gutes Ventil verlieren. Solange dies alles nur Spiele auf dem Bildschirm bleiben, ist es allemal besser, als wenn die Leute ihre niederen Instinkte auf der Straße ausleben. So manch ein Politiker sollte lieber zu Hause Videospiele zocken, als Bomben auf andere Länder zu werfen.

JESSE BLUE

„Gewalt-Spiele gehören nicht ins Kinderzimmer!"

Strategie

Hi N-ZONE-Redaktion,
ich würde gerne mal meine Meinung zu den Briefen aus der letzten Ausgabe loswerden.Zum Brief von Dennis Stein: Endlich macht Nintendo Werbung für sich und zeigt sich am Markt von seiner besten Seite, was von vielen Lesern immer wieder gefordert wurde, und nun meckert man darüber. Zum Kinder-Image: Nintendos beste Spiele sind halt nun mal *Mario*, *Zelda* und Co. Warum sollte man für schlechtere Spiele Werbung machen? Dann zum Brief von Martin: *Mario Kart* ist mit eines der besten Spiele, die es gibt. Mag ja sein, dass man nach dem Durchzocken im Singleplayer-Modus die Lust verliert, aber es ist ein genialer Multiplayer-Genuss! Und wie wäre es denn mal, den Einzelspielermodus mit immer wieder anderen Kombinationen durchzuspielen? Michael Lopin hat übrigens absolut Recht. Was kümmert es, wie viele Spiele es für 'ne Konsole gibt, entscheidend sind die Topspiele.

MARTIN

Liebe N-ZONE-Redaktion,
nachdem in den vergangenen Ausgaben immer wieder Stimmen laut wurden, die mit Nintendo und der Art und Weise, wie es den GameCube behandelt, hart ins Gericht gegangen sind, muss ich mich jetzt auch endlich mal zu Wort melden! Für mich ist das ein ähnliches Verhalten, wie man es oft bei Eltern beobachten kann: Diese betrachten nämlich das eigene Kind immer besonders kritisch und führen oft die Kinder von anderen Leuten, in diesem Falle Microsoft und Sony, als leuchtendes Beispiel an, anstatt richtig auf die Per-

INFO WWW.N-ZONE.DE

Themenchat

Chat mit Capcom:
Bereits vor einigen Monaten stand euch Capcom im Chat zur Verfügung. Nun ist etwas Zeit vergangen, und wenn ihr mal nachfragen wollt, wie es um *Resident Evil 4* oder *Killer 7* bestellt ist, dann schaut doch einfach mal in unserem Themenchat am 4. Februar um 16 Uhr vorbei.

Chat mit der Redaktion:
Einmal im Monat bekommt ihr die Gelegenheit, mit den Redakteuren der N-ZONE zu labern. Anregungen, Fragen oder Kritik? Wir sind für alles offen. Der nächste Redaktions-Chat findet am 21. Januar um 17 Uhr statt.

Weitere Themenchats sind geplant und können auch relativ kurzfristig stattfinden. Schaut also regelmäßig mal auf www.n-zone.de nach, wenn ihr auf dem Laufenden sein wollt.

INFO UBISOFT PRÄSENTIERT ...

Gewinnspiel

Die Beteiligung an unserem allmonatlichen Comic-Wettbewerb war auch dieses Mal wieder fantastisch. Wir bedanken uns bei allen, die mitgemacht haben. Bitte habt Verständnis dafür, dass nur einer/eine gewinnen kann. Über ein GameCube-Spielepaket darf sich nun Tugrul Gunes aus Lünen freuen.

Auch im Januar könnt ihr was gewinnen. Der Sieger erhält *XIII* für den GameCube. Schickt uns einen Comic, der an den Gewinner-Comic anknüpft. Wichtig ist, dass der Comic nur aus drei Bildern besteht, mit dem Thema Videospiele zu tun haben muss und die Sprechblasen sehr gut lesbar sind. Bitte schreibt euren Namen und eure Adresse auch auf die Rückseite des Comics. Einsendeschluss ist der 9. Januar. Mitarbeiter der am Gewinnspiel beteiligten Unternehmen sind ausgeschlossen. COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion N-ZONE, Stichwort: Leserbrief-Comic, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth

sönlichkeit ihres eigenen Nachwuchses einzugehen. Tun sich da nicht doch gewisse Parallelen auf? Außerdem sollte sich so mancher frustrierte Besitzer des GameCube mal überlegen, ob er mit dieser Konsole überhaupt die richtige Wahl getroffen hat. Man sollte sich eine Konsole nämlich danach aussuchen, welche Spiele sie einem bieten kann, und nicht danach, welche sie nicht hat, um dann darüber zu jammern! Ich bin von meinem Import-GameCube absolut begeistert und schätze besonders den gelungenen Spagat zwischen Blockbuster-Titeln à la *Zelda*, *Metroid*, *Resident Evil*, *Metal Gear Solid*, *Winning Eleven 6* etc. und freakigen Nischen-Games wie *Super Monkey Ball*, *Viewtiful Joe*, *Ikaruga*, *Donkey Konga*, *Pikmin* und *Harvest Moon*. Mit einer Xbox würde ich mir zwischen den Massen an Rennspielen und Ego-Shootern sehr verloren vorkommen. In diesem Sinne: Talk less, play more!

LUX

Hi!
Als ich ungefähr fünf Jahre jung war, spielte ich zum ersten Mal *Super Mario Bros.* auf dem guten, alten NES und ich liebte es. Ich sparte Geld und kaufte mir das damals aktuelle SNES samt *Super Mario All Stars Bundle*. Darauf folgten Superspiele wie *A Link to the Past*, *Donkey Kong Country 1-3*, *Mario Paint* etc. Deren Fortsetzungen wie *The Wind Waker*, *Mario Sunshine* sind, nur weil sie ohne strömendes Blut auskommen, nicht dafür verantwortlich, dass Nintendo dieses Kinder-Image hat. Ich bin kein Feind von Shootern, im Gegenteil: Meine Sammlung zieren auch Shooter wie *007 Nightfire* oder *XIII*. Außerdem hat die Preissenkung des Würfels wirklich den Grund „Wenn die Leute nix kaufen, machen wir's halt billiger". Das ist wirtschaftlich klug, sollen sie den Cube etwa verteuern oder was?

FLO

UMFRAGE WWW.N-ZONE.DE

Preissenkung begrüßt

Unter www.n-zone.de haben wir euch gefragt, ob ein neues *Mario*-, *Zelda*- oder *Metroid*-Game noch für den GameCube oder erst für die nächste Konsole erscheinen soll.

INFO STIMMEN AUS DEM FORUM

Forums-Geflüster

Neben unserer beliebten Leserbrief-Ecke bietet euch auch das N-ZONE-Forum die Möglichkeit der freien Meinungsäußerung. Dort könnt ihr euch informieren, mit anderen Usern diskutieren und eure Ansichten mitteilen. Unter der Adresse www.n-zone.de meldet ihr euch schnell und kostenlos an und schon dürft ihr loslegen! Die interessantesten Beiträge erscheinen hier im monatlichen Forums-Geflüster.

Stimmen aus dem N-ZONE-Forum zum Thema „Der GameCube: ein Fehlkauf?"

FanaticCube — Wer bereut es den Cube gekauft zu haben?

Rang: ▲
Angemeldet seit: 26.08.02
IP : 172.181.51.204
Keine Autorenpunkte
Gepostet: 05.12.03 20:32

Ich bin auf jeden Fall so einer der anfangs vom Hype getreiben in den Laden stürmte mir den cube holte und mittlerweile bin ich enttäuscht.
Irgendwei fehlte da der Action-Adventure anteil unter den Spielen. Ich meine so Sachen wie Donkey Kong 64 und Banjo-Kazoole. Super Mario Sunshine kam schon nah dran aber es hat bei mir nicht die erwartungen erfüllt und Metroid Prime erst recht nicht. Natürlich sind es spitzen Spiele aber es fehlt irgendwie der Pepp hinter dem Cube. Müsste ich mich jetzt nochmal entscheiden würde ich warscheinlich keinen Cube kaufen.

Wie siehts bei euch aus ? Hättet ihr nochmal die Wahl, würdet ihr ihn kaufen und wer von euch ist ein wenig enttäuscht über den Würfel und seine Spiele ? :häh:

forestspyer — AW: Wer bereut es den Cube gekauft zu haben?

Rang: ▲
Angemeldet seit: 21.04.03
IP : 212.204.2.90
Gepostet: 05.12.03 20:47

Also, ich muss doch sagen, dass mich der Gamecube sehr enttäuscht hat. Seit dem SNES hatte ich jede Nintendo-Konsole (einschließlich der Handhelds) und es war bis auf den GBA ein stetiger Abfall zu sehen. Der SNES war ein Überding, total cool und super innovativ. Bis auf den GBA, der ja auch viele SNES-Titel wieder aufleben lässt, haben alle Konsolen enttäuscht. Wenig Spiele ist das wesentliche aber mittlerweile auch die schwache Onlinepräsentation lassen mich zum ersten mal den Kauf einer Nintendokonsole bereuen. Trotz guter Spiele wie resi, hätte ich im nachhinein doch lieber die ps2 gekauft.

mfg forestspyer

PS: N-Zoneler seid mir nicht böse aber Nintendo war früher einfach besser!

YoshiStory — AW: Wer bereut es den Cube gekauft zu haben?

Rang: ▲
Angemeldet seit: 19.01.03
IP : 213.135.238.162
Gepostet: 05.12.03 21:39

Was habt ihr denn alle?Keine guten Spiele?Was soll Mario Kart,F-zero,Viewtiful Joe und und und denn sonst sein?Also,ich denke,dass für jederman das richtige Spiele dabei ist.

Also,ich bereu den Kauf des GameCube kanns und gar nicht,eher das Gegenteil.Es erscheinen Toptitein und man könnte fast nichts verbessern am Wunderwürfel.
Quadratisch,prakitsch,gut!

Ratzi, Noki, Bijou, Tikali, Panda, Didu, Muuknus, Boss, Schlaxo, Pashmina, Iro und natürlich Hamtaro,die ganze Ham-Ham-Gang

vatoloco — AW: Wer bereut es den Cube gekauft zu haben?

Rang: ▲
Angemeldet seit: 31.12.02
IP : 217.236.112.49
Gepostet: 06.12.03 18:40

Also ich bin höchst zufrieden mit den Gamecube,Nintendo strengt sich an wie noch nie,was ihr nicht verstehen wollt ist das Nintendo bei Snes -Zeiten kaum konkurenz hatte und es war noch eine neue unentdeckte Branche,nintendo und die anderen haben den fehler dass sie uns zu schnell versöhnt haben und schon alles was zur zeit möglich ist gezeigt haben,was erwartet ihr jetzt?wollt ihr selber im fernsehen rein und die Spielfigur sein? Ich liebe den Gamecube dafür spricht dass ich mir einen zweiten zugelegt da nicht nur sonder meine ganze Familie gerne partykracher wie mario party oder mario kart spielen

Wir sind die Schüler und Studenten
von heute die in Schulen von gestern
von Lehrern von vorgestern
auf Probleme von übermorgen
vorbereitet werden.

TOLLER BEITRAG Tauscht euch mit anderen Nintendo-Fans sowie diversen Herstellern aus. Oder holt euch hier Tipps zu Spielen!

INFO NEUE THEMEN FÜR DIE LESERBRIEFE

Diskussionsstoff

Ihr möchtet auch einmal in der N-ZONE zu Wort kommen und anderen Lesern eure Ansichten mitteilen? Wunderbar, denn wir wollen eure Meinung wissen!

1. *Zelda*, *Mario*, *Metroid*, *Mario Party* und *Mario Kart* – Nintendo veröffentlicht einen Nachfolger nach dem anderen. Seid ihr damit zufrieden? Bieten euch die Spiele genug Innovationen?
2. Was haltet ihr von der GameCube-Verlinkung mit dem Game Boy Advance? Gibt es genügend Spiele, die es unterstützen? Nutzt ihr sie? Und wenn ja, bei welchen Spielen?
3. Jetzt kann man mit dem GameCube via Warp Pipe auch *Mario Kart* und bald weitere Spiele online spielen. Werdet ihr das mal ausprobieren oder ist Online-Gaming kein Thema für euch?

Lesefutter für Konsolenfans!

XBOX-ZONE – das unabhängige Magazin rund um die Xbox!

Wissen, was sich wirklich lohnt! Die XBOX-ZONE startet mit einem Ausblick auf die Hits der kommenden Monate ins neue Jahr. Außerdem erhaltet ihr die neuesten Infos zu Driver 3, Splinter Cell: Pandora Tomorrow und Deus Ex: Invisible War. Im Testteil stehen Max Payne 2, Fallout: Brotherhood of Steel, der Xbox Music Mixer sowie Beyond Good & Evil auf dem Prüfstand. Abgerundet wird die Ausgabe durch die Komplettlösung zu Star Wars: Jedi Academy und die Tipps zu Max Payne 2.

PLAYZONE – das Magazin für alle PlayStation-2-Fans!

Der Horror geht weiter! Mit Resident Evil Outbreak erreicht das Grauen eine neue Dimension. Erstmals kann man nämlich auch online auf Untotenjagd gehen. Außerdem gibt es eine Vorschau zu Onimusha 3 inklusive eines Interviews mit Jean Reno sowie erste Bilder und Informationen zu Squares neuem Rollenspielspektakel Final Fantasy XII. Im Testteil muss sich Baldur's Gate: Dark Alliance II mit Fallout: Brotherhood of Steel messen. Jetzt im Handel!

Leser fragen, N-ZONE antwortet

GTA für Cube?

Hi N-ZONE-Team!
1. Der Vertrag zwischen Sony und Take 2 läuft ja Ende 2003 ab! Wäre es möglich, dass dann auch für den GameCube ein *GTA*-Teil kommt?
2. Ich habe gelesen, dass der Wavebird-Controller in den USA als Platinum rauskommen soll. Veröffentlicht Nintendo den auch in Europa?
3. Wieso ist während einer Entwicklung fast immer die PS2 die Hauptplattform? Ich finde das voll fies, denn dadurch bleibt die Grafiküberlegenheit des Cube gegenüber der PS2 im Hintergrund.
4. Meiner Meinung nach hat *Star Wars: Rogue Squadron 3* die beste Grafik überhaupt.
5. Was macht eigentlich Ahmet (beruflich)?

TIMO

N-ZONE: *1. Die Chancen, dass ein GTA-Spiel auf dem GameCube erscheint, stehen momentan nicht allzu gut. So erscheint zwar dieser Tage die Xbox-Version, allerdings dürfte dies auf die PC-Architektur der Xbox zurückzuführen sein. So konnte Rockstar die PC-Fassungen relativ unproblematisch auf die Microsoft-Konsole konvertieren. Alle, die ein GTA-Spiel auf dem GameCube sehen möchten, können aber auch beruhigt zu True Crime: Streets of LA von Activision greifen.*
2. Bislang ist dazu nichts bekannt.
3. Die PlayStation 2 ist die mit Abstand meistverkaufte Konsole weltweit. Es verwundert also nicht wirklich, dass Multiplattform-Entwickler ihren Schwerpunkt auf die Konsole setzen, die den meisten Gewinn verspricht – leider meist zulasten von GameCube und Xbox, deren Grafikchips nicht voll ausgelastet werden.
4. Mit der Meinung stehst du nicht alleine da. Nicht nur wir sind von der grafischen Opulenz vom Factor-5-Kracher beeindruckt, sondern auch die überwiegende Mehrheit unserer Leser. Star Wars: Rogue Squadron 3 konnte bei unserer großen Leserwahl den Titel „Spiel mit der besten Grafik 2003" für sich verbuchen, wie ihr in unserer Reportage nachlesen könnt.
5. Unseren guten Ahmet, der lange Zeit bei der N-ZONE tätig war, hat es zur PC ACTION verschlagen, wo er in seinen Texten seine wahre Natur zum Ausdruck bringen kann. ;-)

Mario Tennis

MARIO TENNIS Was ist da nur los?

Hi N-ZONE!
Ich habe ein paar Fragen an euch.
1. Warum habt ihr keine Demos im Heft?
2. Was ist mit *Mario Tennis* los? Warum bringt ihr nichts über das Spiel?
3. Ich finde, Game-Boy-Advance-Spiele kommen bei euch immer zu kurz. Macht doch was dagegen.

JOACHIM

N-ZONE: *Das mit den Demos ist eine komplizierte Geschichte. Es gibt weltweit keine Spiele-Demos für den GameCube. Dies liegt vor allem auch daran, dass der GameCube-Datenträger ein eigenes Format besitzt, das nur Nintendo verwendet. DVDs werden in viel größeren Stückzahlen hergestellt und sind demzufolge wesentlich billiger zu produzieren. Wollte man nun eine GameCube-Disc mit Demos voll packen, würde der Heftpreis in unerschwingliche Regionen steigen.*
2. Nintendo hält sich zu Mario Tennis noch sehr bedeckt. Laut Nintendo soll Mario Tennis für den GameCube noch im 2. Quartal 2004 erscheinen. Da man außer einer Ankündigung noch nicht viel vom Spiel gesehen hat, zweifeln wir diesen Termin an und rechnen eher mit einer späteren Veröffentlichung.
3. Dann schau doch mal am Kiosk vorbei und leg dir unser Game-Boy-Advance-Sonderheft zu. Dort gibt es 84 Seiten GBA pur mit spannenden Reportagen, Spiele-Lexikon mit über 250 Wertungen und Empfehlungen zu jedem Genre und der großen Hitvorschau 2004.

INFO HERSTELLER ANTWORTEN

Was ihr schon immer wissen wolltet ...

An dieser Stelle möchten wir euch die Möglichkeit geben, den Entwicklern oder Herstellern Fragen zu stellen. Schickt uns per E-Mail, Postkarte oder SMS (wie das geht, lest ihr auf Seite 74) eure Fragen. Wir leiten diese dann an die Entwickler weiter.

Kommt *True Crime 2*? Markus
Julia Volkmann, PR Executive, Activision: *Unser Vorstandsvorsitzender Bobby Kotick sagte bereits, dass er sich einen Nachfolger zu True Crime vorstellen könnte, der möglicherweise in einer anderen Stadt spielt. Leider wurde diese Aussage falsch interpretiert und man glaubte, True Crime 2 wäre bereits in Entwicklung. Man soll niemals „nie" sagen, aber im Moment ist da nichts in Entwicklung.*

In den USA ist *XGRA* doch schon lange draußen! Warum dauert es so lange, bis der Titel hierzulande erscheint? Peter
Peter Weiß, PR Manager, Acclaim: *Wie jedes andere Spiel auch, musste auch XGRA von der NTSC- auf die PAL-Norm angepasst werden, was im Falle eines so schnellen Spiels viel Zeit in Anspruch nimmt, wenn es gewissenhaft gemacht wird. XGRA für den GameCube erscheint nun aber endgültig am 06. Februar 2004.*

FEEDBACK

EURE ANSICHTEN ZU [illegible]EMEN!

MARIO KART DOUBLE DASH!!

Mario Kart war schon immer ein **Synonym** für absolut genialen Mehrspieler-Spaß!

Wir sind von diesem Party-Titel einfach **hin und weg.** Geht es euch eigentlich genauso?

Kaum ein anderes Spiel wurde 2003 so heiß herbeigesehnt wie *Mario Kart: Double Dash!!*. In technischer Hinsicht konnte uns und euch der Titel auf jeden Fall überzeugen, auch wenn man es dabei nicht gerade mit der neuen Sound- und Grafik-Referenz zu tun hat. Aber ehrlich gesagt stand das auch nie im Vordergrund. Was den Entwicklern viel wichtiger war als eine bombastische technische Präsentation, ist die einfache und zugleich fesselnde Spielbarkeit. Ein wichtiges Element des Gameplays sind die vielen Gegenstände, die dazu verwendet werden können, den Gegnern so richtig eins auszuwischen. Neben vielen bekannten Items fanden auch einige neue ihren Weg ins Spiel. 15,4 % der Befragten sind der Auffassung, dass die neuen Gegenstände ruhig schon im Vorgänger hätten vorhanden sein können. 19,2 % finden die Item-Neuerungen ganz nett und 65,4 % äußerten sich durchweg positiv über die Erweiterung der Gegenstände. Da der Titel sowohl im Einzel- als auch im Mehrspielermodus überragende Qualitäten besitzt, waren die Antworten auf die Frage, welcher der Spiel-Modi bei euch das Rennen macht, sehr interessant. Überraschenderweise kann sich die Mehrheit mit 69,1 % mehr für die Solo-Variante von *Mario Kart: Double Dash!!* begeistern. 30,9 % sehen in dem Spiel eindeutig eine Mehrspieler-Spaßgranate. Als erster Titel überhaupt hat die neueste *Mario Kart*-Version außerdem einen LAN-Modus mit in der Ausstattung. 12,5 % von euch haben diese Mehrspieler-Variante bereits ausprobiert und finden sie einfach nur genial. 3,6 % bleiben nach einigen LAN-Proberunden trotzdem bei der Splitscreen-Version des Mehrspielermodus. 23,2 % scheinen sich überhaupt nicht für diese Erweiterung im Multiplayer-Bereich zu interessieren. Die absolute Mehrheit mit 60,7 % konnte bisher noch nicht in den Genuss des LAN-Mehrspielermodus kommen, da ein ausgeprägter Mangel an Breitband-Adaptern besteht. Schade eigentlich, denn gerade in diesem innovativen Mehrspielermodus macht der Titel erst so richtig Spaß.

Mario Kart: Double Dash!! macht im Mehrspielermodus vorbildlichen Gebrauch vom Breitband-Adapter. Wir wollten von euch wissen, ob ihr euch extra für das Spiel einen zugelegt habt. 7,2 % haben dies getan. 37,6 % bis jetzt noch nicht. 2,4 % waren bereits im Besitz eines Breitband-Adapters und 52,8 % werden sich auf gar keinen Fall extra für ein Spiel diese Zusatz-Hardware kaufen.

NÄCHSTES FEEDBACK-THEMA:

1080° Avalanche vs. SSX 3

In der letzen Ausgabe haben wir euch die Tests zu beiden Titeln abgeliefert. Nun wollen wir wissen, wie die beiden Trendsportler bei euch abschneiden. Aus diesem Grund präsentieren wir euch eine Gegenüberstellung, die gnadenlos eure Meinung widerspiegelt. Teilt uns auf www.n-zone.de oder im Zeugnis auf Seite 95 mit, wie euch *1080° Avalanche* und *SSX 3* gefallen. Die Ergebnisse könnt ihr in der nächsten N-ZONE lesen. Wir sind wirklich gespannt, welcher Titel bei euch ganz oben steht.

Wir wollten von euch wissen, ob ihr das Angebot nutzen würdet, wenn *Mario Kart: Double Dash!!* onlinefähig wäre. 26,2 % wären sofort dabei. 46 % würden das Angebot nutzen, wenn sich die Kosten im Rahmen halten. 11,9 % finden die Splitscreen- bzw. LAN-Variante viel interessanter und 15,9 % müssten darauf verzichten, da sie noch keinen Breitband-Adapter besitzen.

12,5% Ja. Absolut!

38,3% Könnte etwas mehr sein.

23,4% Sind gerade noch genug.

25,8% Nein. 16 Strecken sind echt zu wenig.

10,2% Der LAN-Modus reicht aus.

7,0% Nein, das wäre unsinnig.

55,5% Ja, auf jeden Fall!

27,3% Wäre sicher interessant!

Die neueste Version des Spaß-Renners verfügt erstmals über das Zwei-Fahrer-System. Wir finden, dass sich dieses neue Feature sehr gut ins Gesamtbild einfügt. Insgesamt 88,3 % der Befragten sind derselben Auffassung und finden zudem, dass dieses neue Element frischen Wind in die Serie bringt. 5,8 % sind der Meinung, dass sich die Entwickler diesen Schnickschnack auch hätten sparen können. Und 5,9 % finden dieses System total daneben.

17,1% Habe mir etwas mehr erhofft.

4,4% Bin ziemlich enttäuscht.

32,5% Ja, übertrifft meine Erwartungen!

46% Ja, das ist genau das, was ich erwartet habe!

Eure Meinung ist uns wichtig!

Welche Wertung hättest du Mario Kart: Double Dash!! gegeben?

100-95%	32,5 %
94-90%	41,0 %
89-85 %	17,9 %
84-80%	4,6 %
79-75%	4,0 %

Wer schon immer mal den Grand-Prix-Modus mit einem Kumpel spielen wollte, bekam dazu in *Mario Kart: Double Dash!!* erstmalig die Chance. 75,7 % sind den Entwicklern für dieses neue Feature unendlich dankbar. 17,4 % hätten sich diese Möglichkeit schon viel eher gewünscht. 3,5 % sind Alleingänger und 3,4 % finden diese Neuerung gar völlig überflüssig.

COMIC von MATHIAS HEINS

Mario Kart zum Selbermachen!

Was passiert, wenn man von *Mario Kart* nicht genug bekommt? Seht selbst!

CHEATS & CODES

KERSTIN SPRINGER
29, Volontärin

Diesen Monat haben wir drei **GC-Highlights,** ein paar AR-Codes für Joe sowie allerlei Nützliches für die GBA-Daddler unter euch.

NICK KANG ... macht als Zombie einen ziemlich fauligen Eindruck.

True Crime Streets of L.A.

CHEATCODE Undercover durch L.A.

Euch sieht Nick Kang viel zu langweilig aus? Dann verpasst ihm doch einfach einen neuen Look. Dazu müsst ihr nur die aufgeführten Codes als Profilnamen eingeben. Wenn ihr dann ein neues Spiel beginnt, dürft ihr euch als Boxer, Metzger oder sogar als Zombie durch die Straßen von L.A. schlagen. Viel Spaß!

Biker:	HAWG
Boxer:	BRUZ
Chief:	B1G1
Cop:	FUZZ
Gangster:	TFAN
Geisha:	TATS
Handwerker:	HARA
Metzger:	PHAM
Nobelpunk-Tussi:	B00B
Penner:	B00Z
Police-Officer:	FATT
Punker:	MNKY
Rosie:	ROSA
S/M-Esel:	JASS
Special-Commander:	M1K3
SWAT-Officer:	5WAT
Zocker:	MRFU
Zombie:	J1MM
Zuhälter:	P1MP

EDEL-PUNK-TUSSI
Der Bürstenschnitt steht ihm/ihr wirklich gut.

INFO N-ZONE-HELPLINE

Ihr habt ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in unserem Heft gelöst wurde? Dann erhaltet ihr ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft euch bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels:

0190/846033
Täglich von 8 bis 24 Uhr

Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

DER MEISTER Mit unendlicher Munition daddelt sich's gleich viel leichter.

Bruce Lee: Return of the Legend

CHEATCODE Mehr Power für den Meister.

Falls ihr gerade versucht, den Mörder eures Meisters zur Strecke zu bringen, können wir euch ebenfalls etwas unter die Arme greifen. Wenn ihr euch im Menü „Platz wählen" befindet, müsst ihr einfach die linke Schultertaste halten und die nachfolgenden Tasten nacheinander drücken.

Unbegrenzt Waffen/Munition:	**R, ↑, R, ↑, R, ↑, R**
1973-Outfit:	**→, ↓, ↓, R, R, Select, ←**
Director's Cut:	**↑, R, Select, R, ↑, Select, Select**

GT Advance 3: Pro Concept Racing

CHEATCODE Zugriff auf Strecken und Schlitten.

Wer keine Lust dazu hat, sämtliche Wagen, Strecken und Tuning-Komponenten erst mühsam freizuspielen, dem kann geholfen werden. Wenn ihr die Cheats im Start-Bildschirm eingebt, bestätigt euch ein akustisches Signal die Freigabe.

Alle Strecken: Linke Schultertaste und B halten, dann nach rechts drücken
Alle Wagen: Linke Schultertaste und B halten, dann nach links drücken
Alle Tuning-Komponenten: Linke Schultertaste und B halten, dann nach oben drücken
3 weitere Spielmodi (Kart, Fireframe, Radio Con) freischalten: Linke Schultertaste und B halten, dann nach unten drücken

TRAUMAUTO So einen schnieken Schlitten hätte sicher jeder gern in der Garage stehen.

SSX 3

CHEATCODE Alle Boards, Spielzeuge und vieles mehr.

DIE LODGE In der nächsten Hütte könnt ihr euch die erschummelten Extras ansehen.

Wenn ihr euch das langwierige Freispielen der Videos, Boards, Poster usw. ersparen wollt, dann gebt einfach die entsprechenden Codes unter der dafür vorgesehenen Option ein, startet den Gipfelstürmer-Modus, drückt nach Spielbeginn auf Start, wählt dann Transport und sucht eine Lodge auf. In der Hütte könnt ihr dann eure ermogelten Extras betrachten.

Alle Boards:	**graphicdelight**
Alle Spielzeuge:	**nogluerequired**
Alle Sammelkarten:	**gotitgotitneedit**
Alle Poster:	**postnobills**
Alle Artworks:	**naturalkoncept**
Alle Videos:	**mayeyesaredim**
Alle Gipfel:	**shoppingspree**

SPIELZEUGE Das mühsame Freispielen könnt ihr euch sparen.

Teenage Mutant Ninja Turtles

CHEATCODE Bahn frei für die mutierten Panzerträger!

Für das integrierte Bonus-Spielchen dürft ihr sogar noch weitere Kurse freischalten. Um darauf zugreifen zu können, müsst ihr lediglich die entsprechenden fünf Buchstaben unter der Option „Passwort" eingeben.

Kurs 1:	**LSMMS**
Kurs 2:	**SSLDM**
Kurs 3:	**MSSLD**
Kurs 4:	**SRLMD**
Kurs 5:	**LSDRM**

Medal of Honor Rising Sun

CHEATCODE Von nützlich bis witzig.

Schippert ihr gerade durch den Pazifik? Dann stattet euch doch mit unendlicher Munition aus oder verpasst euren Kameraden ein paar Hüte gegen die glühende Sonne. Die aufgeführten Cheats müssen dazu einfach wie gewohnt unter dem dafür vorgesehenen Menüpunkt eingegeben werden.

Achilles Head: **Cichlid**
Alle Replay-Items: **Loach**
Sniper: **LELEUPI**
Bullet Shield: **GOURAMI**
Unsterblichkeit: **BENGAL**
Unsichtbare Soldaten: **ZEBRA**
Männer mit Hüten: **Tetra**
Perfektionisten-Modus: **Botia**
Gummi-Granate: **MOOR**
Silberpatronen: **Pleco**
Unendlich Munition: **Discus**

PRAKTISCH Die Cheats können nach Belieben aktiviert bzw. deaktiviert werden.

GEGEN ALLES IMMUN ... selbst inmitten einer Feuersbrunst!

INFO SCHUMMELMODUL

Action-Replay-Codes

Mit den nachfolgenden Ziffern könnt ihr wieder mal euer Schummelmodul etwas tunen. Die unter „m" angegebenen Codes dürft ihr aber keinesfalls weglassen. Das Einklopfen langweilt zwar ohne Ende, aber die Mühe lohnt sich.

Viewtiful Joe

Auch Superhelden brauchen Unterstützung, deshalb haben wir diesmal auch an Joe gedacht. Die Codes verhelfen euch zu unendlich Leben, maximaler Gesundheit, sämtlichen Moves und allerlei mehr.

[m]
40GY-R3VX-8DVJ5
XHHU-AU07-YWG7Q
Unendlich Gesundheit
5TJ0-56NV-ACXPB
5Y24-70XD-R0C1U
Unendlich VFX-Power
V06M-E20T-XNM5X
FXWM-C2PJ-4HA7T
Unendlich Leben
HYTA-JCZN-Z2WWK
WP2R-7PPP-1Q6E1
Max. V-Point
Y9ZH-7N3T-MFPVT
0FXB-A2H2-P8WVH
Multi Jumps
D49Z-RMA8-1KVZW
UJXA-P34R-TG01A
Alle Charaktere/Moves
VGVZ-URVV-H3E0C
5C5G-8J7K-DAAJP

DAS ACTION-REPLAY-PACK
Unverb. Preisempfehlung: 39,99
Hersteller: Datel

INFO CLASSIC-CHEATS

Tipps für Klassiker

Einige Spiele kramt man auch nach sehr langer Zeit immer mal wieder gerne zum Daddeln hervor.

Kelly Slater's Pro Surfer

CHEATCODE Alle Boards, Surfer und vieles mehr!

Um euch die Outfits, Surfer, Strände und alles andere zu schnappen, wählt unter den Optionen den Menüpunkt „Extras" und gebt die Codes in das Handy ein.

Alle Boards: **6195554141**	Geheimer Surfer „Freak": **3105556217**
Alle Levels: **3285554497**	Geheimer Surfer „Rainbow": **8185555555**
Alle Outfits: **7025552918**	Geheimer Surfer „Tiki-Gott": **8885554506**
Alle Surfer: **9495556799**	Geheimer Surfer „Tony Hawk": **3235559787**
Alle Strände: **7145558092**	Geheimer Surfer „Travis Pastrana": **8005556292**
Alle Tickets: **6265556043**	Megacheat: **7145558092**
Ego-Ansicht: **8775553825**	
Perfekte Balance: **2135555721**	
Höhere Sprünge: **2175550217**	
Farbigere Optik: **8185551447**	
Max Stats: **2125551776**	

Das Rundum-Glücklich-Paket für euren GBA!

Holt euch jetzt N-ZONE für 12 Ausgaben im Abo! Wir bedanken uns mit dem klasse GBA SP Zubehör-Pack **GBA SP Value Pack 6 in 1**!

Was braucht man alles, um mit dem GBA SP nicht nur zu Hause, sondern auch unterwegs spielen zu können? Eine Tasche, damit das gute Stück keine Macken davonträgt, ein Link-Kabel, Kopfhörer-Adapter samt Ohrhörern und eventuell noch ein Ladegerät für das Auto - all das findet ihr im Value Pack 6 in 1 von SPEED-LINK. Die schwarze Tasche für den GBA SP könnt ihr mit einem Reißverschluss bequem öffnen, sie bietet Platz für bis zu zwei Spiele und ausreichend Schutz gegen kleinere Stürze. Das beigelegte Link-Kabel kann über einen kleinen Schalter auch so eingestellt werden, dass der GBA SP mit dem alten Game Boy Color zusammenarbeitet. Und für den Sound ist dank der Ohrhörer auch gesorgt!

SPEED LINK

www.speed-link.com

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: **N-ZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf.**
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif.

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

N·ZONE

Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an:
N-ZONE Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf; Fax: 0451-4906770.

Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif; Fax: 0043-6246-8825277

☒ JA, ich möchte das **N-ZONE-Abo**
(€ 36,60/12 Ausg. (= € 3,05/Ausg.); Ausland € 49,80/12 Ausg.; Österreich € 41,60/12 Ausg.)

Das Heft geht an *(Bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*:

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer/E-Mail *(Für weitere Informationen)*

Rechnungsadresse:

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer/E-Mail *(Für weitere Informationen)*

Das Abo gilt für mindestens 12 Monate und verlängert sich automatisch um weitere 12 Monate, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für N-ZONE. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Bitte senden Sie mir folgende kostenlose Prämie:
GBA SP Value Pack 6 in 1 (Art.-Nr. 002393)

Datum, 1. Unterschrift des Abonnenten (b. Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Vertrauensgarantie:
Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an N-ZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

Datum, 2. Unterschrift des Abonnenten (b. Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

✓ **Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!**

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug *(Prämienlieferzeit ca. 4 Wochen)*

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. _____

BLZ _____

☐ Gegen Rechnung *(Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)*

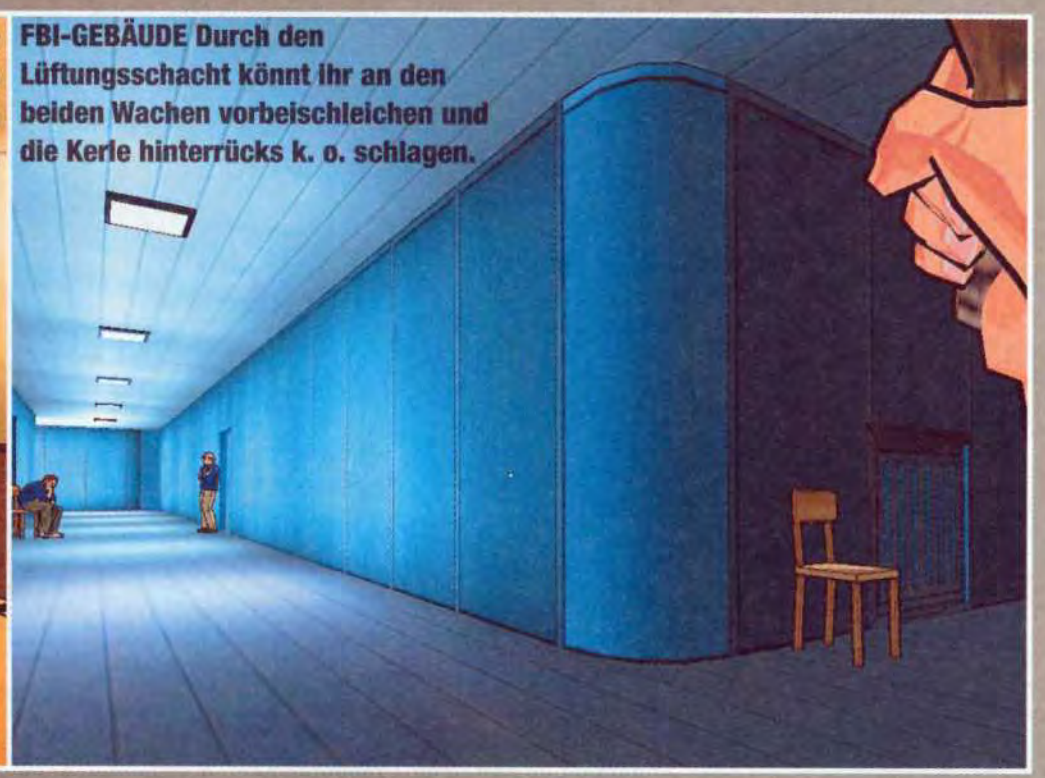
COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender: Christian Geltenpoth

PN PR 07

VIII

STRANDHAUS
Bevor ihr das Haus verlassen könnt, müsst ihr den Schlüssel für die Vordertür einsammeln.

TRESORRAUM
Euer Schließfach findet ihr in der letzten Reihe.



Schwierige Abschnitte und Endgegner

stellen für euch dank unserer detaillierten Komplettlösung kein Problem dar.

Wir haben *XIII* zweimal durchgespielt, um diese Lösung zu erstellen. Wir haben alle Abschnitte genau durchsucht, damit ihr immer mit den besten Waffen ausgerüstet seid.

Strand

Direkt vor der Tür steht einer der Kerle mit einem MG – zieht euch deshalb zunächst in den hinteren Raum des Hauses zurück. Schnappt euch die Waffen, die Munition und den Schlüssel. Achtet auf den Angreifer, der zur Hintertür hereinkommt. Beim Auto lauft ihr hinter die Hütten, wo ihr dem Gangster den Wagenschlüssel abnehmt.

Bank

Begebt euch nach links zum ersten Schalter und folgt dem Bankangestellten zum Tresorraum. Dort schnappt ihr euch den Koffer aus dem Schließfach. Nach dem kurzen Flashback geht ihr vor der Explosion in Deckung und steigt danach durch das Loch in der Wand. Schleicht hinter den Wachmann und schickt ihn mit einem Handkantenschlag ins Reich der Träume. Arbeitet euch zum Büro des Direktors vor. Auf der anderen Seite des Büros findet ihr die Bibliothek. Hier geht ihr auf der rechten Seite an der Wand entlang, bis ihr einen kleinen Tisch erreicht. Über diesem Tisch liegt ein Lüftungsschacht, durch den ihr in den nächsten Abschnitt gelangt. Jetzt nehmt ihr die Frau als Geisel. Packt die Magnetkarte ein, die ihr auf dem Tisch entdeckt, öffnet die Tür und geht nach rechts zum Aufzug. Verschont die Sicherheitsleute und spart euch die Munition für die Gangster, die das Gebäude stürmen. Verlasst diesen Bereich durch die Tür beim Treppenhaus. Über die Feuerleiter geht's nach unten.

FBI-Gebäude

Verlasst den Raum und schleicht nach rechts. Den Stuhl nehmt ihr in die Hand und schlagt das Gitter des Schachts ein. Nachdem ihr das zweite Gitter eingeschlagen habt, rennt ihr schleunigst zur Tür, um den Agenten, der soeben den Raum betritt, unschädlich zu machen. Der zweite Agent leistet keinen Widerstand. Am Ende des Gangs öffnet ihr die kleine Tür, erledigt den Wächter und zerstört die Kisten, die vor dem Schacht stehen. Ihr habt jetzt die Wahl, entweder in den nächsten Lüftungsschacht zu kriechen oder gegen die Söldner zu kämpfen. Über beide Wege gelangt ihr auf das Dach, wo ihr von der mysteriösen Frau erwartet werdet.

Major Jones

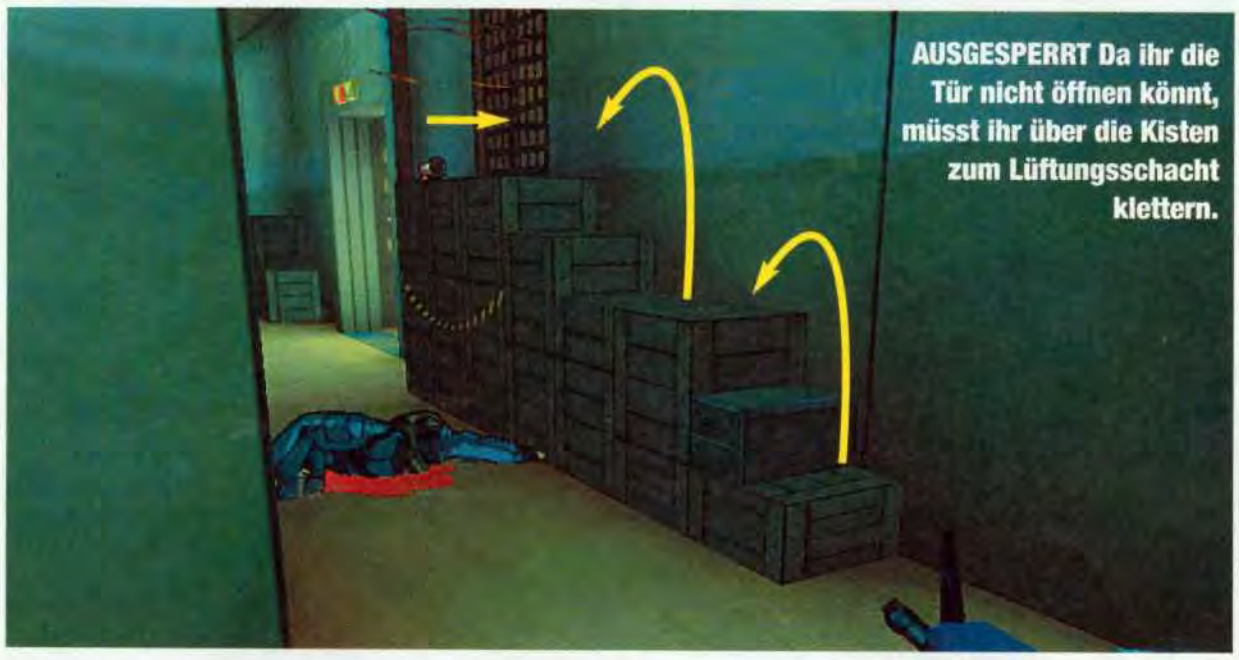
Nach der Unterhaltung geht's aufs Dach. Sobald ihr beschossen werdet, zieht ihr euch hinter das kleine Häuschen zurück und nehmt das Gewehr entgegen. Nachdem ihr die Gefahr gebannt habt, seilt ihr euch ab und sichert die Gegend. Die Feuerleiter führt euch nach oben. Folgt weiterhin Major Jones. Nachdem in der Zwischensequenz die Wand gesprengt wurde, stürmt ihr nach draußen und erledigt die Angreifer. Achtet auf den Söldner, der mit einer Bazooka bewaffnet ist. Im Gebäude auf der rechten Seite findet ihr die Schalttafel, die ihr mit einem kräftigen Schlag zertrümmert. Nach dem Kampf steigt ihr in den Hubschrauber.

Emerald Base – Brücke

Folgt dem Pfad und erledigt die Wachen am Eingang. In dem Pförtnerhaus findet ihr gleich zwei Medipacks. Weiter geht's über die breite Straße. Beim großen Haus folgt ihr dem Kampflärm und säubert die Halle. Auf der oberen Ebene stellt ihr die Stromversorgung wieder her, indem ihr den Schalter betätigt. Fahrt nun die Brücke aus und rennt zur anderen Seite. Nachdem ihr alle Wachen beseitigt habt, klettert ihr über die Kisten auf das große Haus. Mit dem Haken zieht ihr euch nach oben und infiltriert die Basis durch den Lüftungsschacht.

Emerald Base – Dach

Schleicht zunächst in das Kistenlabyrinth auf der linken Seite. Außerhalb der Baracke findet ihr zwei Gegner, die ihr am besten mit dem Sturmgewehr ausschaltet. Die Kerle in der Baracke stellt ihr mit der Shotgun ruhig. Hier befindet sich auch der erste Stromkasten. Beachtet, dass es nicht damit getan ist, das Gitter zu zerstören – die Konstruktion selbst muss auch demoliert werden. Beim großen Tor findet ihr ein kleines Häuschen, in dem ihr den zweiten Stromkasten entdeckt. Kehrt jetzt zum Startpunkt zurück. Lauft an der Wand entlang und knackt das Türschloss. Auf der anderen Seite nehmt ihr die Armbrust in die Hand und schleicht nach links. Rückt allerdings nicht zu weit vor und wartet ab, bis die Soldaten erscheinen. Jetzt könnt ihr einen nach dem anderen per Schuss in die Pixelbirne unschädlich machen. Durchsucht die einzelnen Baracken. In der hintersten Soldatenunterkunft erledigt ihr die zwei Wachtposten und zerstört Schalttafel Nummer 3. Außen steht eine kleine Zelle, in der die letzte Tafel versteckt ist. Vom großen Tor aus geht ihr nach rechts und öffnet die Tür. Oberhalb der Leiter wartet ein letzter Gegner auf euch. Seilt euch zur Plattform ab und kriecht durch den Schacht.



AUSGESPERRT Da ihr die Tür nicht öffnen könnt, müsst ihr über die Kisten zum Lüftungsschacht klettern.

Carringtons Zelle

Nach der Unterhaltung betretet ihr den Raum. Öffnet die Tür und lockt die Gegner mit ein paar Schüssen an. Zahlreiche Wachen stürmen herbei und versuchen, euch das Lebenslicht auszupusten. Nach dem Gefecht fahrt ihr mit dem Aufzug ins nächste Stockwerk. Haltet euch so lange links, bis ihr den nächsten Aufzug erreicht. Daneben erklimmt ihr den Kistenstapel und klettert durch die Luke. Am oberen Ende der Leiter geht's zum nächsten Gitter weiter. Macht den Enterhaken bereit und seilt euch ab, sobald der Durchgang frei ist. Unten kümmert ihr euch um die beiden Soldaten und eilt durch die kleine Tür. Steckt die Magnetkarte ein und verlasst den großen Raum durch die Doppeltür. Schlagt euch auf die andere Seite des Korridors durch und öffnet das Tor. Jetzt folgt ihr dem Verlauf der Gänge, bis ihr die kleine Rumpelkammer erreicht. Über die Kisten klettert ihr zum Lüftungsschacht. Der Weg nach rechts ist lang und endet in einer Sackgasse – allerdings werdet ihr für diese Kriechaktion mit einem Medipack und einem Helm belohnt. Befreit Carrington und helft ihm bei der Flucht. Wenn ihr rechts abgebogen seid und sich der Weg erneut teilt, entscheidet ihr euch für die linke Abzweigung.

Cable Car Station

Erledigt die Gegner außerhalb und innerhalb des Komplexes. In der Eingangshalle der Seilbahnstation lauft ihr durch die Tür auf der rechten Seite. Hinter einer weiteren Tür findet ihr den Soldaten, der die Schlüsselkarte bei sich trägt. Mit dieser Magnetkarte verlasst ihr das Gebäude und lauft zu dem kleinen Haus. Im Inneren findet ihr die fehlende Sicherung. Verlasst den Raum und bleibt dicht beim General. Nachdem ihr die drei Feinde ruhig gestellt habt, geht ihr in den Raum zurück, in dem ihr dem Soldaten die Karte abgenommen habt. Dort setzt ihr die Sicherung ein. Begebt euch jetzt in den gegenüberliegenden Teil der Station und steigt die Stufen hinauf. In dem kleinen Kontrollhäuschen legt ihr den Schalter um und eilt zur Seilbahn.

Cable Car

Erledigt die drei Soldaten mit dem Distanzgewehr und klettert anschließend auf das Dach der Gondel. Seilt euch ab und beschützt Carrington. Die Raketenwerfer sind die größte Bedrohung – kümmert euch deshalb unbedingt zuerst mit dem Präzisionsgewehr um diese Jungs. Der Rest ist Routine. Sobald ihr den Helikopter erreicht habt, bemannt ihr das stationäre MG und haltet euren Verbündeten den Rücken frei.

Kellownee Lake

Folgt einem der beiden Wege. Hier gibt es nichts außer jeder Menge Gegnergruppen. Euer Ziel ist es, den Wasserfall zu erreichen. Das Wasser ist dort warm genug, um auf die andere Seite des Flusses zu schwimmen. Gleich nach der kleinen Rampe eilt ihr nach rechts. Nach der kurzen Zwischensequenz seid ihr von mehreren Feinden umgeben. Verschanzt euch sofort hinter dem Baum und erledigt die Kerle. Passiert den Wasserfall und eilt in Richtung Hütte.

Kellownee Versteck

Nachdem ihr die Hütte betreten und euch die Zwischensequenz angesehen habt, schnappt ihr euch die Gegenstände aus dem Regal. Untersucht jetzt die Holzbank – deren Sitzfläche lässt sich nach oben klappen. In dem Fach findet ihr eine M60, mit der ihr gleich ordentlich aufräumt. Am sichersten ist es, im Gebäude zu bleiben und aus den Fenstern zu feuern. Haltet so lange aus, bis der Hubschrauber erscheint, und erledigt die beiden Kerle, die darin sitzen. Sobald die Hintertür freigesprengt wurde, flüchtet ihr vor den Feinden.

Plain Rock

Folgt den Wächtern und unternehmt zunächst keine Fluchtversuche. Im Waschraum stehen glücklicherweise einige Flaschen und Besen herum, womit ihr die beiden Wächter k. o. schlagen könnt. Mit dem Schlüssel öffnet ihr die Abstellkammer und klettert in den Lüftungsschacht. Bevor ihr das nächste Gitter einschlagt, holt euch die Wurfmesser und bringt den singenden Wächter zum Schweigen. Danach schnappt ihr euch die Pistole und kümmert euch um das restliche Gefängnispersonal. Der Hauptweg führt euch wieder zu den drei Türen, über die ihr die Waschräume erreicht. Entriegelt die Tür auf der linken Seite. In den Seitenräumen der runden Halle findet ihr ein Medipack und ein Präzisionsgewehr. Mit dem Aufzug erreicht ihr den Hof der Anstalt. Erledigt die Wachleute und arbeitet euch zur Tür auf der linken Seite vor. Vorsicht: Dahinter lauert ein Wächter. Passiert die Todeszellen und kriecht durch den engen Schacht. Die Leiter führt euch nach unten.

Doc Johansson

Schleicht bis zum Überwachungsraum vor. Dort schnappt ihr euch einen Stuhl und wartet ab, bis der Wächter auftaucht. Achtet auf die Schrittgeräusche. Stürmt aus eurem Versteck und schlagt den Wächter nieder. Jetzt nehmt ihr die Magnetkarte, die neben dem Fenster liegt, an euch und erforscht die Anstalt. Macht die Wächter im Eingangsbereich unschädlich und geht durch die großen Glastüren. Begebt euch in die Leichenschauhalle. Über dem großen Regal liegt ein Lüftungsschacht. Diesen erreicht ihr, indem ihr einige der Schubladen herauszieht und dadurch eine Treppe erschafft. Am Ende des Tunnels brecht ihr durch die Decke. Der Doktor sollte kein Problem darstellen. Lauft seitwärts, um den Messern auszuweichen, und haltet den Doktor auf Distanz, damit er euch kein Serum in die Venen donnern kann. Nach dem Kampf öffnet ihr den Safe und befreit die Krankenschwester. Nehmt die Frau als Geisel und folgt dem Hauptkorridor, um den Eingangsbereich zu betreten. Dort wartet ihr, bis der letzte Wächter die Eingangstür geöffnet hat.

Canyon

Hinter der ersten Biegung benötigt ihr den Enterhaken, um weiterzukommen. Nachdem ihr den kleinen Tunnel passiert habt, erledigt ihr die Typen im Helikopter. Weiter geht's über die Stahlseile und den Felssims. Sobald ihr den kleinen Hügel erreicht habt, seht ihr euch einer großen Zahl an Gegnern gegenüber. Granaten bereinigen diese Situation schnell und unkompliziert. Das letzte Stahlseil führt euch zur Mine. Darin biegt ihr zuerst nach links ab. Zerschlagt die Bretter und rüstet euch dann mit dem Scharfschützengewehr aus. Erledigt die vier Gegner aus der Distanz, wobei die Bazookaträger ihre bleiernen Präsente zuerst bekommen. Danach folgt ihr dem Canyon und erledigt alle auftauchenden Gegner auf die gleiche Weise. Nachdem ihr den letzten Bazookasoldaten ausgeschaltet habt, geht's mit dem Enterhaken nach oben auf den Felssims. Ein Stück weiter hinten könnt ihr mit einem Sprung die andere Seite des Canyons erreichen. Hier

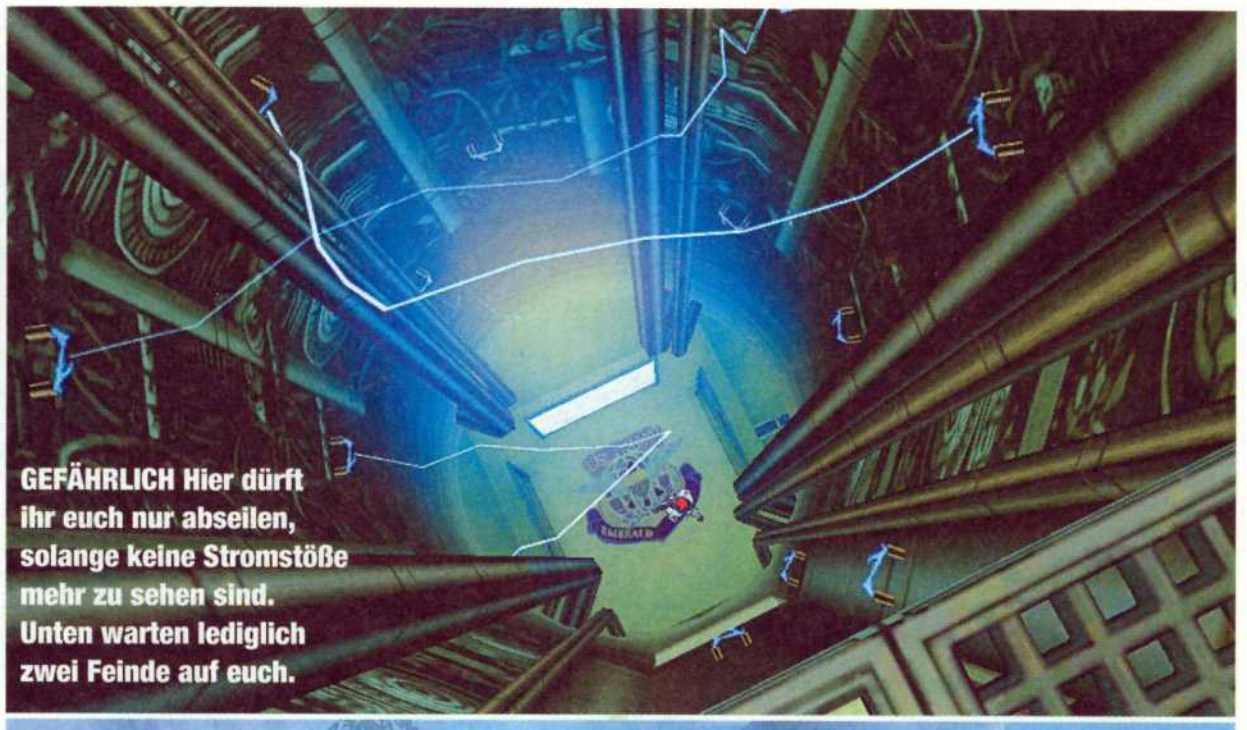
geht's wieder nach unten. Nachdem ihr die Gegend gesichert habt, klettert ihr an der Leiter nach oben zu den Ruinen. Dort greift ihr erneut zum Präzisionsgewehr. Im hinteren Bereich der Ruinen zerbrecht ihr die Bretter, die den kleinen Durchgang blockieren.

Sewage

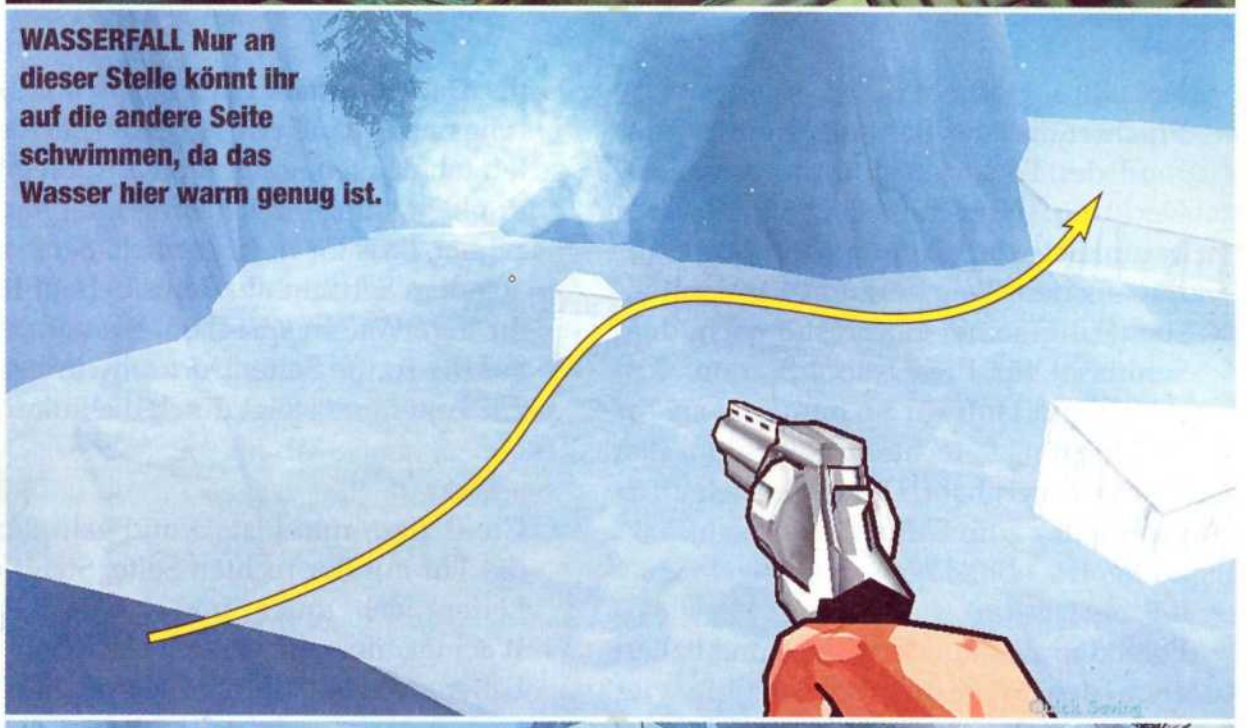
Taucht nach links, bis ihr das Abwasserrohr entdeckt. Holt noch einmal Luft und schwimmt in die Basis. Nachdem die Wachtposten verschwunden sind, zieht ihr euch mit dem Enterhaken aus dem Wasser. Weiter geht's nach rechts, wo ihr den Schalter am Kontrollpult umlegt. Jetzt erscheint ein Soldat, dem ihr mit einem Stuhl einen Scheitel zieht. Taucht in das gebogene Rohr und schwimmt geradeaus. Der Tauchgang ist recht lang, aber ihr erreicht das andere Ende, ohne zu ertrinken. Mit der Armbrust schießt ihr die beiden Wachtposten von den Brücken. Hangelt euch von Sims zu Sims, bis ihr den Zaun erreicht. Jetzt lauft ihr am Zaun entlang und zerstört das Gitter.

SPADS Camp

Im Umkleideraum findet ihr einen Schalldämpfer für eure 9-mm-Pistole. Verlasst die Baracke und schleicht sofort nach rechts hinter das Haus. Von dort aus könnt ihr sämtliche Gegner mit der Armbrust erledigen. Vergesst nicht den Soldaten, der auf dem Turm Ausschau hält. Weiter geht's in die Lagerhalle, wo ihr dem nächsten Soldaten begegnet. Im nächsten Abschnitt findet ihr drei Gegner vor, die ihr ohne viel Aufwand ausschaltet. Nachdem ihr den nächsten Korridor hinter euch gelassen habt, schleicht ihr nach links hinter die Häuser. Auch auf dem weiteren Weg müsst ihr nicht sonderlich vorsichtig sein. Achtet nur darauf, dass keiner der Gegner den Alarmknopf betätigt. Auf dem Zeltplatz des Colonels erledigt ihr den Wachtposten auf dem Turm. Greift dafür zur Armbrust. Danach bekommt der zweite Wächter seinen Bolzen ab. Auf leisen Sohlen geht ihr nun in das sandfarbene Zelt und biegt nach rechts ab, um ein Dokument zu schnappen. Weiter links kriecht ihr durch das kleine Loch in den Hauptraum, um die Wanze am Telefon zu befestigen. Jetzt ist Eile geboten: Schlüpft erneut durch das Loch und beseitigt die beiden Wachen vor dem Zelt mit der gedämpften 9-mm-Wumme. Sorgt dafür, dass die drei Neuankömmlinge keine einzige Leiche sehen, andernfalls schlägt die Mission sofort fehl. Nach der Unterhaltung schleicht ihr in das Zelt und nehmt die Schlüsselkarte an euch. Erledigt die beiden letzten Wachtposten und betretet den nächsten Abschnitt. Bevor ihr diesen Platz stürmt, schaltet ihr den Typ auf dem Turm aus und kümmert euch um den Soldaten im Wachhäuschen. Im Gebäude platziert ihr die Bombe an der gelben Markierung.



GEFÄHRLICH Hier dürft ihr euch nur abseilen, solange keine Stromstöße mehr zu sehen sind. Unten warten lediglich zwei Feinde auf euch.



WASSERFALL Nur an dieser Stelle könnt ihr auf die andere Seite schwimmen, da das Wasser hier warm genug ist.

RUTSCHPARTIE Folgt diesem Weg und passiert den Wasserfall, um die andere Seite zu erreichen.

VERSTECKT In dem Stauraum dieser alten Holzbank findet ihr eine M60, die ihr jetzt auch dringend braucht.

McCall

Flüchtet aus der Basis und nutzt während der Feuergefechte die Kisten als Deckung. Nummer 11 bereitet euch kaum Schwierigkeiten. Nachdem ihr ihn aus dem Weg geräumt habt, durchsucht ihr seine Überreste nach dem Schlüssel für die U-Boot-Station. Anschließend lauft ihr zu dem großen Tor und biegt nach rechts ab, sobald ihr den Zaun passiert habt. Durch die kleine Tür gelangt ihr zum U-Boot.

U-Boot-Station

Folgt dem Verlauf der Gänge und ballert euch den Weg frei. Schaltet die vier gepanzerten Soldaten aus und kriecht anschließend durch den Lüftungsschacht. Mit dem Haken gelangt ihr nach oben. Eliminiert die zwei Soldaten und zieht euch an dem hinteren Haken nach oben. Schwingt so, dass ihr die Plattform erreicht, auf der einige Kisten stehen. Dort betretet ihr den nächsten Schacht. Steigt die Stufen hinauf und folgt dem Weg. Nachdem ihr das Tor geschlossen habt, geht's nach rechts weiter. Kümmert euch um die Wachen und lauft durch die geöffnete Tür. Dort entriegelt ihr die Tür auf der rechten Seite. In der großen Lagerhalle bewegt ihr euch fast ausschließlich mit dem Enterhaken fort. Alle Abseilpunkte sind an der Decke verteilt. Euer Ziel ist der Lüftungsschacht auf der rechten Seite. Beim letzten Haken, über den ihr die drei dunklen Rohre erreicht, müsst ihr darauf achten, dass ihr nicht pendelt. Seilt euch aus dem Schacht ab. Beim U-Boot lasst ihr eure Waffen sprechen. Weiter geht's auf die rechte Seite. Dort schwimmt ihr zur Leiter und steigt durch die Luke.

U-Boot

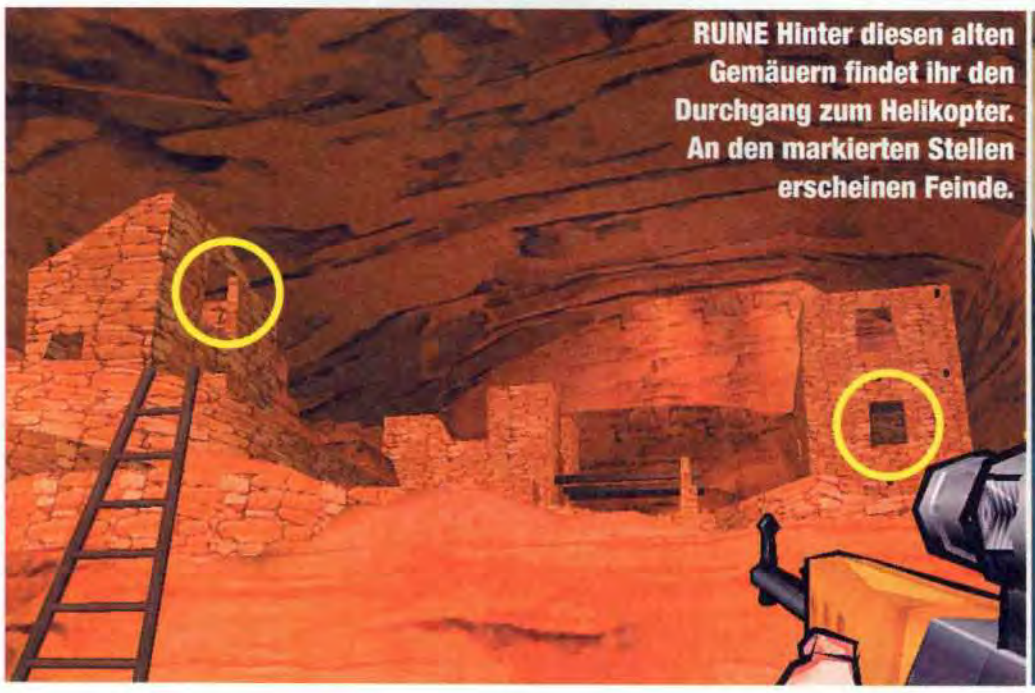
Greift zur 9-mm-Pistole und geht durch die Tür auf der rechten Seite. Steigt die Leiter nach unten und beseitigt den Wächter, der euch unter der nächsten Leiter auflauert. Springt allerdings nicht nach unten, sondern öffnet die Tür auf der rechten Seite. Über euch halten sich einige Gegner auf. Schleicht nur auf die andere Seite, wenn die Soldaten euch den Rücken zukehren. Um die Leute, die sich auf derselben Ebene wie ihr befinden, kümmert ihr euch mit der 9-mm- Pistole. Nachdem ihr den ersten Wachtposten überwunden habt, ist Tempo gefragt. Stürmt in den nächsten Gang und erledigt den Mechaniker, solange der Soldat mit dem Kapitän spricht. Während der Unterhaltung wird der Wächter nicht auf euch aufmerksam. Geht weiter durch den Gang und klettert die Leiter nach oben. Nach der Zwischensequenz an der Brücke benutzt ihr das Funkgerät. Lauft nun bis zur Offizierskabine, wo ihr euch hinter dem Vorhang versteckt. Nach der nächsten Zwischensequenz eilt ihr zur Luke zurück und klettert die zweite Leiter nach unten. Von dort aus arbeitet ihr euch bis zum Torpedoraum vor, wo ihr Nummer 7 zu einem Tänzchen herausfordert. Nehmt ihm den Schlüssel ab und klettert wieder nach oben. In der Kabine des Kapitäns findet ihr den Schlüssel für die Torpedos.

Sabotage

Steigt aus dem Wasser und ballert euch bis zur Leiter durch. Euer Ziel ist der Generator auf der obersten Ebene. Legt dort den Hebel um und springt auf den Kran. Von dort aus schwingt ihr euch mit dem Enterhaken zum Kontrollhaus hinüber. Rüstet euch aus und betätigt den roten Knopf auf dem Pult. Jetzt springt ihr ins Wasser und bringt den Sprengstoff an der Schiffsschraube an. Nach der Explosion schwimmt ihr zur anderen Seite des Beckens und verlasst den Abschnitt durch die Rohre.

Quay 33

Wieder ein simpler und linearer Ballerabschnitt. Die meisten eurer Probleme lassen sich mit der Armbrust aus der Welt schaffen. Über den Pier erreicht ihr den Kontrollturm – dort müsst ihr den Knopf



drücken. Durch das Loch gelangt ihr in die nächste Lagerhalle. Klettert die Leiter nach oben und schnappt euch den Raketenwerfer. Auf der anderen Seite des Hangars, in dem der Helikopter steht, klettert ihr die Leiter hinauf. In dem kleinen Raum nehmt ihr die Magnetkarte vom Tisch und klettert nach unten. Unter dem Steg findet ihr die verriegelte Tür, zu der die Magnetkarte passt. Zückt euren Raketenwerfer und nehmt den Helikopter aufs Korn. Solange der Hubschrauber mit dem MG feuert, bleibt ihr in Deckung. Erst wenn euer Gegner die Raketen abfeuert, schwebt er regungslos in der Luft und ihr könnt einen Treffer landen. Für den Fall, dass euch die Munition ausgeht, erforscht ihr den Kampfplatz – hier findet ihr Nachschub.

Bristol Suits Hotel

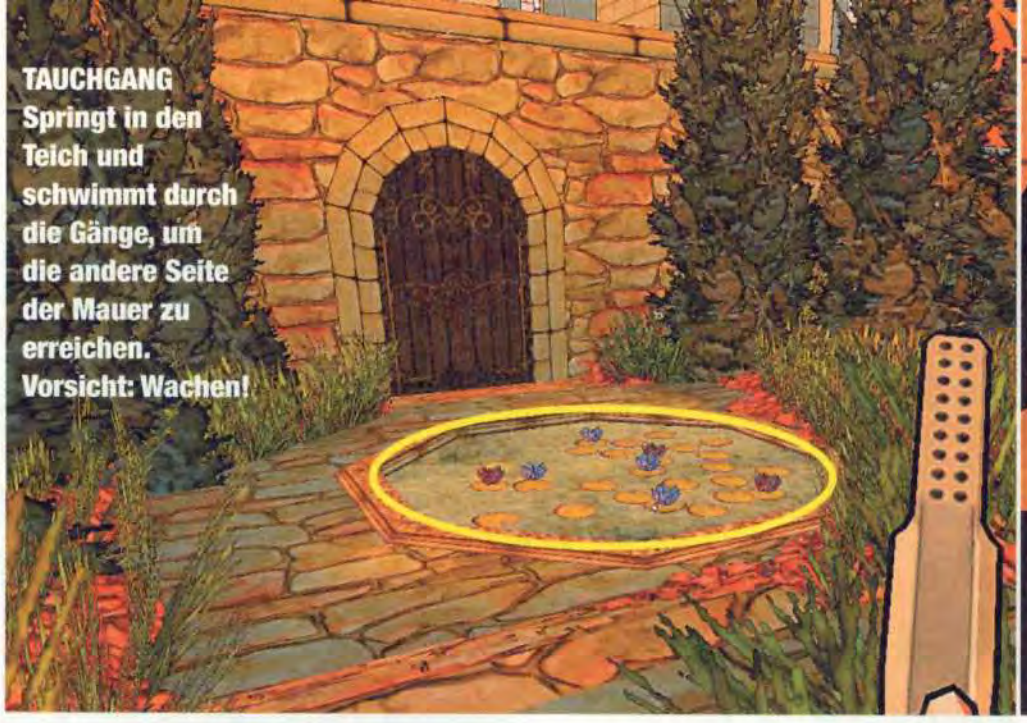
Lasst keine Wächter auf den Korridoren liegen. Versteckt deren Körper in den Nebenräumen. Euer Weg führt euch nach links durch die Doppeltür. Verlasst den Umkleideraum und betretet das angrenzende Zimmer. Dort findet ihr ein Regal, in dem der gesuchte Schlüssel hängt. Setzt euren Weg fort und erledigt den letzten Wächter, bevor ihr Raum 41 betretet. Folgt dort den Anweisungen. Nachdem ihr entdeckt wurdet, verlasst ihr das Zimmer und biegt nach rechts ab. Bei der Gabelung geht's nach rechts. Eilt durch die erste Tür auf der linken Seite und öffnet den Kasten. Nachdem ihr den Hebel umgelegt habt, stehen die Aufzüge still. Geht zu der Doppeltür und folgt dem FBI-Agenten. Nun lauft ihr zurück zum Fahrstuhlschacht und klettert die Leiter hinauf. Am Ende des Schachts betretet ihr den Raum und brecht durch den Glasboden. Sobald die beiden Feinde erledigt sind, öffnet ihr die Tür und verfolgt den anderen Verschwörer.

Kloster

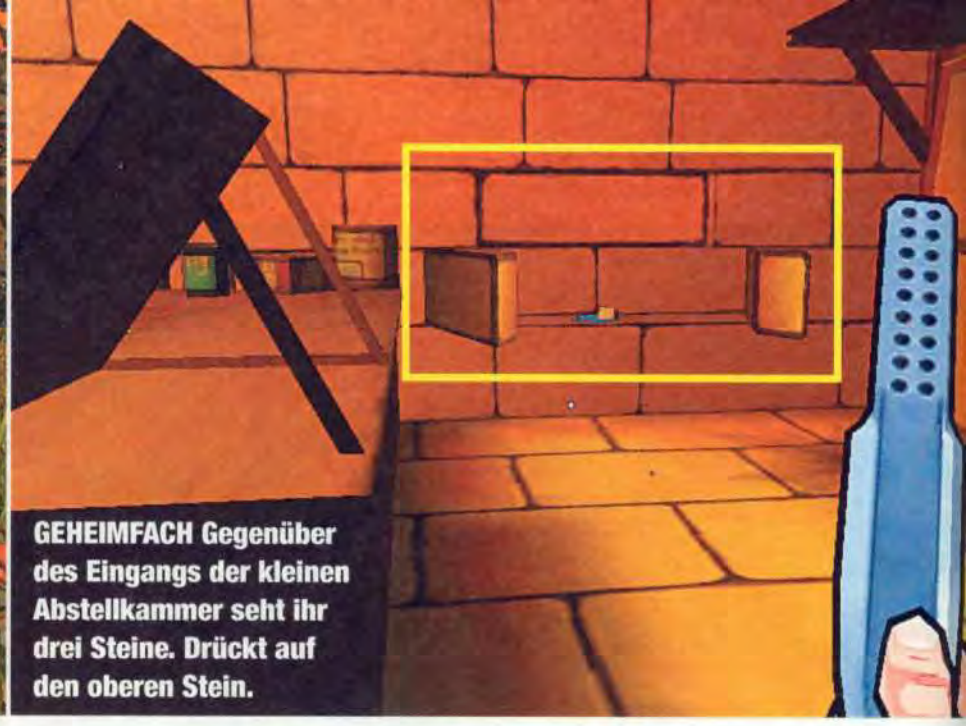
Vom Startpunkt aus geht ihr nach links und arbeitet euch durch das helle Gestrüpp. Folgt dem Verlauf der Gänge und erledigt die Gegner mit Wurfmessern oder der 9-mm-Pistole. Taucht in den kleinen Teich und schwimmt auf die andere Seite des Tors. An der Wasseroberfläche warten zwei Gegner, die ihr schleunigst erledigen müsst. Ein paar Latten wurden aus dem Zaun gebrochen. Durch diese Lücke gelangt ihr auf einen Felssims, auf dem ihr entlangbalanciert. Schleudert den Enterhaken auf den grünen Ring, um die andere Seite zu erreichen. Dort schiebt ihr die hellen Blätter beiseite. Die fünf Wächter versorgt ihr jeweils mit einer Portion Blei. In der Kapelle stellt ihr euch hinter den Altar und feuert so lange auf das Kreuz, bis das monströse Teil umfällt und die Bodenplatte durchschlägt. In dem neuen Abschnitt wartet ihr, bis die Unterhaltung zu Ende ist, und ballert euch dann durch das Gebäude. Stellt sicher, dass keiner eurer Gegner den Alarm auslösen kann. Wenn ihr den Kerl mit dem Schlüssel erledigt habt, verlasst ihr den Korridor durch die Tür und eilt die Treppe hinauf. Hinter dem Gitter findet ihr in einer der Schreibtischschubladen die Magnetkarte. Lauft nun an die Stelle zurück, an der ihr den Schlüssel gefunden habt. Dort entriegelt ihr die Sicherheitstür mit der Schlüsselkarte. Nehmt jetzt ein MG zur Hand und stellt die beiden Feinde ruhig. In der kleinen Kammer müsst ihr auf die Wand gegenüber der Tür zulaufen. Dort findet ihr drei helle Steine. Drückt auf den obersten Stein, um ein Geheimfach zu öffnen. Mit dem neuen Gegenstand kehrt ihr in den angrenzenden Raum zurück. Achtung: Hier befinden sich wieder zwei Wachen! Nachdem ihr die beiden erledigt habt, setzt ihr den Gegenstand aus dem Geheimfach in die Steinskulptur ein.

Verschwörung

Am Ende der Treppe geht ihr in gewohnter Manier vor. Sobald ihr den Korridor erreicht, an dessen Ende sich eine Doppeltür befindet, biegt ihr nach links ab und kämpft euch durch den Glocken-



TAUCHGANG Springt in den Teich und schwimmt durch die Gänge, um die andere Seite der Mauer zu erreichen. Vorsicht: Wachen!



GEHEIMFACH Gegenüber des Eingangs der kleinen Abstellkammer seht ihr drei Steine. Drückt auf den oberen Stein.

turm. Nach der Versammlung befestigt ihr den Enterhaken an der riesigen Glocke und seilt euch ab. Unten angekommen, erledigt ihr die Kapuzenmänner und eilt durch die kleine Tür auf der linken Seite. Flüchtet über die Felsen und haltet euch die Gegner vom Leib. Erledigt die Kerle in den Hubschraubern am besten mit dem MG. Den letzten Feind müsst ihr mit der Armbrust aufs Korn nehmen.

Geheime Militärbasis

Folgt zunächst den Anweisungen der Soldaten. Nachdem ihr verabschiedet wurdet, wartet ihr, bis der Soldat verschwunden ist, und betretet anschließend den Umkleideraum. Ihr dürft vorerst keinen der unschuldigen Soldaten erschießen. Setzt die GIs stattdessen mit einem gezielten Handkantenschlag oder mithilfe eines Stuhls außer Gefecht. Öffnet die Doppeltür mit dem Dietrich und erledigt den Wachtposten am Empfang des Ganges. Nehmt die Schlüsselkarte mit und betätigt den roten Knopf. Mit der Magnetkarte öffnet ihr die Panzertür und steigt danach die Treppen hinunter. Mithilfe der kleinen Fenster am oberen Bildschirmrand lassen sich die Gegner leicht überrumpeln. Achtet auf die Schritte und stürmt in einem günstigen Moment aus eurem Versteck. Beim nächsten Kontrollraum drückt ihr auf den roten Knopf, um den Weg zum Aufzug freizugeben. Auf der nächsten Etage schleicht ihr euch nach rechts und öffnet die erste Tür auf der linken Seite. Wartet ab, bis euer nächstes Opfer im Umkleideraum verschwindet, und folgt ihm. Verlasst diesen Raum und geht nach rechts. Gleich hinter der ersten Tür wartet der nächste Gegner. Lauft geduckt, damit ihr nicht entdeckt werdet. Schaltet die nächsten beiden Wachtposten aus. Versteckt alle vier bewusstlosen Soldaten in der Dusche des Umkleideraums. Sobald ihr auf den fünften Soldaten trefft, wartet ihr ab, bis dieser vor dem Kaffeeautomaten steht, und schlagt ihn dann k. o. Schleppt den Körper in die Toilette, die ihr gleich bei der Säule findet. Anschließend versteckt ihr euch hinter dem Pfeiler und geht in die Hocke. Nach der Unterhaltung fallt ihr dem ankommenden Soldaten in den Rücken und kümmert euch anschließend um den letzten Wachtposten. Weiter geht's nach links durch die Tür. Unten arbeitet ihr euch bis zur Waffenkammer vor und rüstet euch aus.

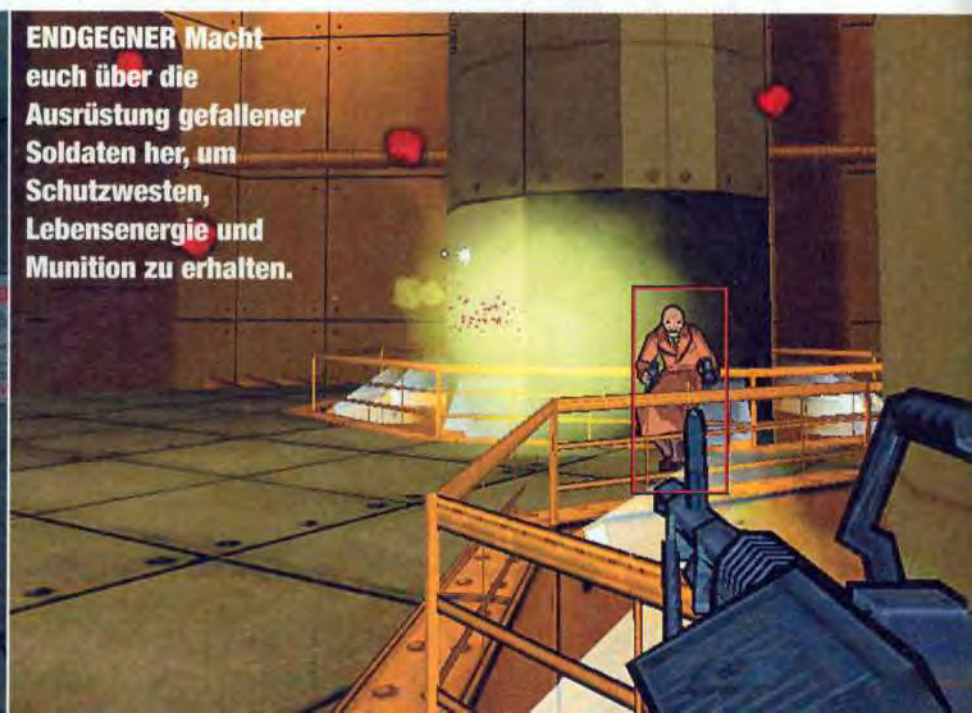
Nummer 3

Danach begebt ihr euch in den Konferenzsaal, wo ihr euch erneut gegen jede Menge SPADS behaupten müsst. Nachdem ihr Nummer 3 erledigt habt, öffnet ihr die Tür mit dem Schlüssel und wartet ab, bis der Präsident zusammenbricht. Drückt den roten Knopf und schultert den alten Mann. Nachdem ihr durch die Sicherheitstür gelaufen seid, legt ihr den Präsident auf den Boden und sichert zunächst die Gegend. Sobald die Zwischensequenz zu Ende ist, erscheinen auf dem oberen Korridor drei weitere Gegner. Hinter der Tür auf der rechten Seite befinden sich drei weitere Feinde. In den Räumen, die sich in diesem Nebenkorridor befinden, könnt ihr Munition, eine Schutzweste und ein Medipack einsacken. Danach schleppt ihr den Präsident zum Aufzug und legt ihn ab.

Total Red

Geht durch die Tür auf der linken Seite und plündert das Waffenlager. Jetzt räumt ihr in der Kommandozentrale auf und steigt die Leitern empor. Nach der Zwischensequenz nehmt ihr die Magnetkarte an euch und befreit die Geiseln. Im nächsten Abschnitt steigt ihr auf die Plattform und legt den Hebel um. Sobald die Plattform anhält, nehmt ihr den Enterhaken zur Hand und schwingt zur anderen Seite. Zieht euch nach oben und nutzt den ersten Schwung aus, damit ihr den weiten Sprung schafft. Wenn ihr die Panzertür erreicht, geht's weiter in den Raum auf der linken Seite. Rennt dort nach rechts und ballert auf die Landkarte, die den Lüftungsschacht blockiert. Sobald ihr den Computerraum erreicht, öffnet ihr die Türen mit dem Dietrich und schießt auf das Schloss bei der Gittertür. Demoliert hier alle sieben Geräte, um die Selbstzerstörung zu verhindern. Jetzt verlasst ihr den Raum und geht weiter nach links. Steigt die Leiter nach unten und stellt euch dem Endkampf. Während des Kampfes könnt ihr die hinabfallenden Körper durchsuchen. So erhaltet ihr Medipacks, Schutzwesten und Munition, was ihr hier nur allzu gut gebrauchen könnt. Nachdem ihr diesen Kampf überstanden habt, klettert ihr an der Leiter nach oben. Jetzt sind es nur noch wenige Schritte bis zum Ausgang. Geschafft, Nummer XIII!

KARTE Hinter dieser **Landkarte** verbirgt sich ein Lüftungsschacht, über den ihr den Computerraum erreicht. Dort könnt ihr den Countdown stoppen.



ENDGEGNER Macht euch über die Ausrüstung gefallener Soldaten her, um Schutzwesten, Lebensenergie und Munition zu erhalten.

BAD COP Ohne den Neutralisierungsschuss ist diese Karriere schon vorprogrammiert.

FEUERKRAFT Schnappt euch die Wummen der Gegner, um mehr Feuerkraft zu erhalten.

GARAGE Hier werden Nicks Autos kostenlos repariert.

True Crime: Streets of L.A.

Unsere Kurztipps helfen euch, die **Straßen von L. A.** sauber zu halten.

Wir erläutern, wie ihr Kriminelle schnell und unkompliziert kampfunfähig macht. Bei den vielen Upgrades, die es in diesem Spiel gibt, habt ihr die Qual der Wahl. Wir verraten euch, welche Upgrades am effektivsten sind.

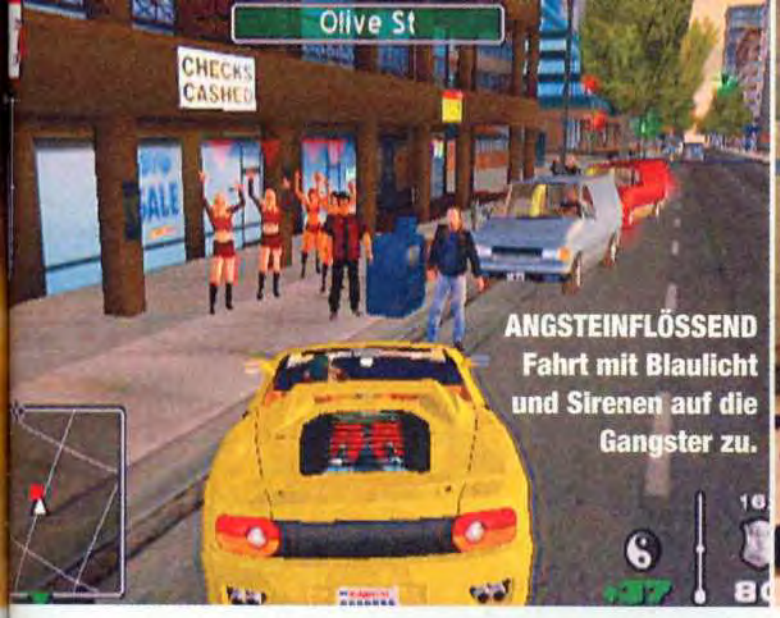
Upgrades

Schusswaffen-Upgrades

Hierbei handelt es sich definitiv um die wichtigsten Upgrades im Spiel. Konzentriert euch von Anfang an darauf, neue Schusswaffen und Schussfähigkeiten freizuspielen. Beim Bonus-Cruisen haben die neuen Knarren absoluten Vorrang. Solange ihr nicht über die Neutralisierungsschüsse verfügt, ist eure Karriere als „Bad Cop" schon vorprogrammiert. Das letzte Upgrade (Hohlspitzengeschosse) ist für Revolverhelden ein absolu-

Allgemeine Tipps

- Achtet in Schleichmissionen auf herumstehende Gegenstände. Zerbrochene Glasscheiben, Metallfässer, Stühle und Eimer enttarnen euch sofort, wenn ihr dagegenlauft.
- Die Reparatur in der Werkstatt müsst ihr mit wertvollen Erfolgspunkten bezahlen. Allerdings wird euer Fahrzeug in den Polizeitiefgaragen kostenlos repariert.
- Schlägereien könnt ihr fast immer mit einer simplen Taktik für euch entscheiden. Drückt permanent auf die Taste, mit der ihr den tiefen Tritt ausführt. Mit dieser Strategie macht ihr jeden Kontrahenten platt. Lediglich beim letzten Endgegner müsst ihr mit mehr Feingefühl vorgehen.
- Solange ihr mit den schwächeren Pistolen ausgerüstet seid, schnappt ihr euch die Waffen der ausgeschalteten Gegner. Zwar habt ihr für diese meist nur ein Magazin zur Verfügung, dafür sind die leichten und schweren MGs sehr effektiv.



ANGSTEINFLÖSSEND Fahrt mit Blaulicht und Sirenen auf die Gangster zu.

SCHLÄGEREI Mit tiefen Kicks könnt ihr in diesem Spiel jeden Gegner bezwingen.

SCHLEICHMISSION Achtet darauf, dass ihr nicht auf die Scherben tretet.

tes Muss. Ihr benötigt alle Upgrades, wenn ihr gegen den roten Drachen bestehen wollt.

Fahrzeug-Upgrades

Diese Upgrades sind eher unwichtig, da sich die Fahrzeuge relativ gut steuern lassen. Besonders komfortabel ist die Fähigkeit, mit der ihr einen Gang nach unten schalten könnt, um so einen kurzen Geschwindigkeitsschub zu bekommen. Die Nitro-Ladungen sind das beste Upgrade, trotzdem könnt ihr die Höchstgeschwindigkeit eures Fahrzeugs nicht überschreiten. Somit wird das Upgrade mehr zur Spielerei, sobald ihr stolzer Besitzer des gelben Ferraris seid.

Martial-Arts-Upgrades

Lasst diese Upgrades links liegen und besucht die Dojos erst, wenn ihr alle Schusswaffen- und Fahrzeug-Upgrades freigeschaltet habt. Theoretisch könnt ihr das Spiel auch durchspielen, ohne ein einziges Mal die Trainingshallen aufgesucht zu haben.

Verbrecherjagd

Verbrecher zur Fuß

Solange ihr einen hohen „Good Cop"-Status habt, genügt es oftmals, wenn ihr mit Blaulicht und Sirenen auf die Verbrecher zufahrt. Diese werfen ihre Waffen auf den Boden und nehmen die Hände hoch. Jetzt müsst ihr das Pack nur noch verhaften. Bleibt dennoch vorsichtig, da die Gangster gelegentlich ihre Meinung ändern und wild um sich ballern. Für den Fall, dass die Ganoven die Flucht antreten, fahrt ihr mit dem Auto hinterher und schießt gezielt auf die Beine der flüchtigen Kriminellen. Erledigt eure Gegner vom Auto aus – darin seid ihr vor Kugeln ideal geschützt. Von dort aus könnt ihr nahezu ungestört präzise Treffer an Armen oder Beinen des Verbrechers landen.

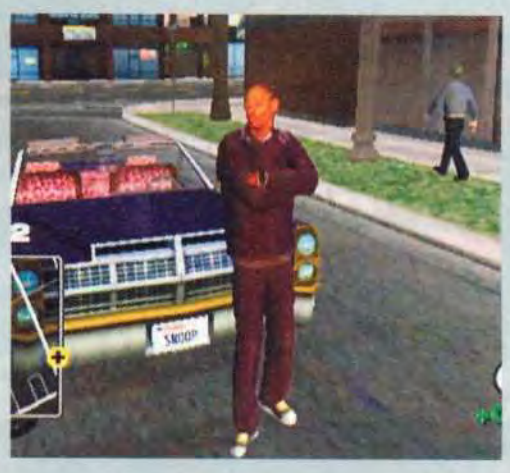
Verbrecher in Fahrzeugen

Autos zu stoppen, ist keine große Kunst. Ballert so lange auf das Fahrzeug, bis es in Flammen steht. Spätestens dann ergreift der Fahrer die Flucht. Alternativ könnt ihr auch die Reifen kaputt schießen. Etwas mehr Übung braucht ihr, wenn ihr den Wagen mit einem Rammmanöver stoppen wollt. Zuvor müsst ihr diese Fähigkeit allerdings freischalten. Es gibt noch eine weitere Methode, die Fluchtfahrzeuge zu stoppen. Zielt auf den Bereich des Wagens, wo auch das Nummerschild angebracht ist. Dort befindet sich der Tank. Sobald sich das Fadenkreuz rot färbt, drückt ihr ab.

INFO GEHEIMER CHARAKTER

Dogg-Patrol

Damit ihr mit Snoop Dogg auf Verbrecherjagd gehen könnt, müsst ihr 30 Hundeknochen einsammeln, die in der ganzen Stadt versteckt sind. Den ersten Knochen findet ihr in der Nähe des China-Restaurants (Episode II Mission 4). Folgt der Hill Street in südwestlicher Richtung. Dort sucht ihr auf der linken Straßenseite nach einem kleinen Park, wo ihr den gesuchten Knochen findet. Nachdem ihr diesen an euch genommen habt, sind die restlichen Hundeknochen auf der Karte eingezeichnet. Die Knochen werden erst sichtbar, wenn ihr euch ihnen bis auf wenige Meter nähert. Sucht leere Parkplätze und die Vordertüren der Läden ab.



INFO TASTENKOMBINATIONEN

Moveliste

Damit ihr den Überblick über euer Schlagrepertoire behaltet, haben wir alle Angriffe in dieser kompakten Liste zusammengefasst.

Angriffe (Trainingshallen)
1. Tigerfeger **TK, HK, TK**
2. Tigerklaue **S, TK, HK**
3. Springender Tiger **HK, S, TK**
4. Drachenkick **TK, HK, TK, HK**
5. Drachenfaust **S, TK, HK, S**
6. Fliegender Drache **HK, S, TK, HK**

Würfe (Bonus-Cruisen)
1. Wirbelwind-Wurf **W, S, HK**
2. Armbrecher **W, S, TK**
3. Dirty Boxer **W, TK, S**

S = Schlag TK = Tiefer Kick HK = Hoher Kick W = Wurf

GENERAL Den kleinen Koreaner bezwingt ihr mit tiefen Kicks und

!!! Das größte Handyuniversum Deutschlands!!!

WWW.FUN4MOBILE.DE

Logos, SMS-Bildmitteilungen, Klingeltöne, SMS Fun und mehr...

BRANDNEU! Geräusche als Klingelton!

Entdecke neue Töne für Dein Handy! Bestell Dir diese Knaller sofort, und Du wirst überall für Aufmerksamkeit sorgen! Garantiert!

480000	Das Rennauto	480007	Der Wolf	480015	Furz	480024	Krankenwagen	480029	Electro musik
480001	Der Frosch	480008	Lachen	480019	Vibrator	480025	Hardcore Musik	480030	Trance beats
480002	Polizei Sirene	480009	Indianischer Tanz	480020	Zahnartztbohrer	480026	Techno musik	480031	Drum 'n bass
480003	Geschrei	480012	Toilettenabzug	480021	Maschinengewehr	480027	Echter club groove	480032	Break beats
480005	Orgasmus	480013	Das Pferd	480022	Incoming missile!	480028	Blues guitar	480033	Tarzan!
480006	Kuckucksuhr	480014	Horror	480023	Feuerwehr				

Einfach & schnell per SMS bestellen:

DE: Schicke eine SMS mit dem Buchstaben NZ und der Produktnummer an die 83800

DE: Beispiel: NZ 304455 an 83800*

CH: Schicke eine SMS mit dem Buchstaben NZ und der Produktnummer an die 9966

CH: Beispiel: NZ 304455 an 9966*

Alle diese Produkte kannst Du unter dieser Rufnummer bestellen:

DE: 0190-801158 1,86€/min.

CH: 0900-599880 4,23CHF/min.

AT: 0900-533350 2,16€/min.

* Dieser Service funktioniert mit den Providern T-Mobile, E-Plus, Debitel, O2, = EUR 1,99/SMS, Vodafone EUR 1,99 per SMS, max. EUR 3,98 per Service (2SMS um WAP-Einstellungen zu erhalten) (VF D2-Anteil EUR 0,12 pro SMS/ Zusatzentgelt des Anbieters EUR 1,87 pro SMS).(Für Bildmitteilungen normal nur 2 SMS nötig, je nach Kundenwunsch 3 SMS)
* CH: Swisscom, Sunrise und Orange 3 CHF per SMS

1 to 1 CHAT!!!

Bring Spannung in Dein LEBEN! Aufregende Frauen und Männer sind hier im Chat und auf der Suche nach fantastischen Chatabenteuern!

Direkt LIVE! Kontakt

sms LOVE an 82069

ab18 LIVE

Alle Anbieter 1,99 EUR/SMS, max. 1,99 EUR/Service(VF D2-Anteil EUR 0,12 pro SMS / Zusatzentgelt des Anbieters EUR 0,87 pro SMS)

!NEU! KÁMA SUTRÁ

Entdecke die Geheimnisse fernöstlicher Liebeskunst! Hier gibt´s kleine Bildchen und kleine Erklärungen für Dich!

SMS: NZ BILD AN 82064

Alle Anbieter 2,99 EUR/SMS, max. 1 SMS pro Service(VF D2-Anteil EUR 0,12 pro SMS / Zusatzentgelt des Anbieters EUR 2,87 pro SMS)

WAP

- JAVA GAMES!
- POLYPHONE Klingeltöne!
- WAP CHAT!
- WAP DATING!
- ANIMIERTE SCREENSAVER

WAP - WAHNSINN! TOTAL VERRÜCKT?

Gratis Java Games, Logos, Klingeltöne, Coole Bilder und noch viel mehr via WAP!

ES IST WIRKLICH GANZ EINFACH: Stelle einfach die Verbindung zu unserem WAP Portal her, und Du kannst alles downloaden, was Du willst!!! Unbegrenzt, superschnell und einzigartig gut! Du bezahlst nur für die Verbindungskosten zu WAP 1,24 €/min " ALLE Produkte" die Du empfängst oder verschickst sind dann absolut gratis!!! Bestelle hier ganz einfach Deine WAP-Konfiguration per Telefon indem Du die Nummer: 0137 - 8991199 anrufst. Wir senden Dir die notwendigen Einstellungen per SMS! Speichere diese und rufe dann das entsprechende Menü auf Deinem Handy auf! Los geht's! Tauch ab in unsere WAP-Welt!

FARBLOGOS für alle WAP-fähigen Handys

WAP-Einstellungen anfordern! 0,49 € pro Anruf.

NUMMER: 0137 - 8991199

WAP-fähige Handys: NOKIA, MOTOROLA, SAMSUNG, SIEMENS, SAGEM, ALCATEL, SONY-ERICSSON, SHARP, NEC, TOSHIBA & PANASONIC

Java GAMES

Unsere Games sind unter Anderem geeignet für Nokia, Motorola + Siemens. Schau auf unsere Website für eine aktuelle Liste der Handytypen!

WAHNSINNIGE GAMES VOLLER ACTION UND ABENTEUER FÜR DEIN HANDY!

Versuche so viele Soldaten wie möglich aus feindlichem Gebiet zu befreien und nach Hause zu bringen, indem Du das Seil an den richtigen Punkt bringst! Aber passe auf, dass nicht feindliche Soldaten das Seil erwischen! Diese werden nämlich versuchen, Deinen Helicopter zu sprengen!

BESTELL BRING 'EM BACK 0190-801158 MIT DEM CODE 807179

Geeignet für Nokia: 3650, 3510i, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650.

	BRING 'EM BACK	ACTION BASKETBALL
Grafik	gut	gut
Bedienung	einfach	einfach
Unterhaltungswert	gut	sehr gut
Gesamtnote	gut	sehr gut

Java GAMES

DIE TOP 7 SPIELE

Anmerkung: An den Symbolen (•#$) erkennst Du, ob das Spiel für Dein Handy geeignet ist!

GAME	GSM	BESTELLCODE
Speedster	•	807116
City Knights	•	807180
Phone Shot	•	807152
Sea Rescue	•#	804107
Jet Rider	•*$	801110
Space Encounter	•$	803102
Pesky Marbles	•	802107

• Geeignet für NOKIA 3315, 3410, 3510, 3510i, 3530, 3560, 3650, 5100, 6100, 6310i, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650 und 8910i. # Geeignet für SIEMENS C55. $ Geeignet für SIEMENS S55.

GROßE FARBLOGOS!

Schon jetzt für viele Handys...

Willst Du mal was richtig Tolles auf Deinem Handy haben? Dann bestell Dir eines unserer wahnsinnig großen Farblogo's!!

SMS-Bildmitteilungen

Logos

DE:0190-701062 1,24€/min. CH:0900-599880 4,23CHF/min AT:0900-533350 2,16€/min.

Aufregende Logos zum Super-Spar-Preis!

Die Scherzhotline

Du willst es jemandem heimzahlen? Oder einfach nur mal total veräppeln? Hier ist Deine ultimative Lösung, um dies zu verwirklichen! Dieser megamässige Service macht es möglich, dass jemand von unserem System auf´s Glatteis geführt wird, und der Humor mal richtig getestet wird....voll fett, voll abgefahren!

Beispiel: SMS Virus

Voicemail

PETTE FINGER	601009
PARTYNUMMER	601025
24 UHR	601032
ANSCHLUSS 2	601033
ARABIA	601034
ASSIGNED	601035
CUTOFF	601036
ENDE	601040
ERREICHT	601041
GESCHALTET	601043
IMPORTANT	601044
INTEROUTE	601045
JAPAN	601046
KINGCALL 1	601047
MITTAGSPAUSE	601050
NACHRICHT	601051

Voicemail / Die Scherzhotline DE: 0190-801612 (1,86 Euro min)

AT: 0900-533351 (2,16 Euro min) / CH: 0900-599881 (4,23 CHF min)

SMS-Bildmitteilungen: sind möglich für Nokia: 3210, 33xx, 5210, 5510, 62xx, 6310, 6510, 7210, 7650, 82xx, 8310, 88xx und Samsung: N620, R210s, S100 und T100. Polyphone Klingeltöne: für Motorola: T720 / Nokia: 3300, 3510, 3530, 3650, 3510i, 5100, 6100, 6610, 6650,6800, 7210, 7250, 7650 / Samsung: SGH T100, S100, S300, A800, V200/ Siemens: S55, C55,SL55 / Sony Ericsson: P800, T300, T310 / Sagem MY-X5 / Panasonic: GD87 / Sharp GX10 / nec n21i, nec n22i / Alcatel: OT 525, OT 715 / Toshiba: TS21i. Wallpapers für Nokia: 3300,3510i,3530, 3650, 5100, 6100, 6610, 6650,6800, 7210, 7250, 7650, 8910i. Siemens: S55, SL55. Sony Ericsson: P800, T300, T 68i, T310. Motorola: T720. Samsung: S100, S300,V200. Sagem: MY-X5. Panasonic: GD87,Sharp GX10. Toshiba: TS21i. nec n21i, nec n22i. Mitsubishi: M21i. Crazysounds: für Nokia: 3650, 7650 / Siemens: SL55 / Sharp: GX10 / Samsung: A800, N620 S100, S300, S500, T100, V200. HELPDESK: 0211-90328820.

Jetzt auch online unter WWW.N-ZONE.de

N-ZONE ZEUGNIS

1. Wie alt bist du? _____ Jahre

2. Welche Systeme besitzt du? Welche Konsole willst du kaufen? Worüber soll N-ZONE berichten?

	Habe ich	Will ich kaufen	Berichte erwünscht
GameCube	❑	❑	❑
Game Boy Advance	❑	❑	❑
Game Boy Advance SP	❑	❑	❑
Nintendo 64	❑	❑	❑
Game Boy Color	❑	❑	❑
PlayStation 2	❑	❑	❑
Xbox	❑	❑	❑
PlayStation	❑	❑	❑
PC	❑	❑	❑
DVD-Player	❑	❑	❑
Handy	❑	❑	❑

3. Welche Schulnote bekommt das aktuelle Heft?
(1 = sehr gut, 6 = ungenügend)

Text: Schulnote:____
Layout: Schulnote:____
Titelseite: Schulnote:____
Gesamtnote: Schulnote:____

4. Welche Spiele willst du dir demnächst kaufen?

GameCube: **GBA/GBA SP:**

_____ _____
_____ _____
_____ _____

5. Hast du dir *True Crime: Streets of LA* bereits gekauft?

Ja, logisch. ❑
Nein, aber ich habe es vor. ❑
Nein, ich werde es mir nicht kaufen. ❑

6. Wie findest du die Grafik von *True Crime*?

Gut. ❑
Okay. ❑
Geht so. ❑
Schlecht. ❑

7. Gefällt dir der Sound von *True Crime*?

Cool, passt super dazu. ❑
Geht so. ❑
Bescheiden, ich steh weder auf Hip-Hop noch auf Rap. ❑

8. Wie findest du unseren Detail-Check?

Absolut klasse. ❑
Geht so. ❑
Vollkommen überflüssig. ❑

9. Welche Eigenschaften treffen auf N-ZONE zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	❑	❑	❑
Kritisch	❑	❑	❑
Informativ	❑	❑	❑
Aktuell	❑	❑	❑
Übersichtlich	❑	❑	❑
Ist das Geld wert	❑	❑	❑
Optisch ansprechend	❑	❑	❑

10. Seit wann liest du die N-ZONE?

(aktuelle Ausgabe = 02/2004)
Ausgabe: _____/_____

11. Ich kaufe die N-ZONE ...

... ca. _____ Mal pro Jahr.

12. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genauso viel oder weniger davon?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
News	___	❑	❑	❑
Reportage: Die Top-Games 2004	___	❑	❑	❑
Reportage: Eure Highlights 2003	___	❑	❑	❑
Vorschau: MGS: The Twin Snakes	___	❑	❑	❑
Vorschau: Killer 7	___	❑	❑	❑
Vorschau: Knights of the Temple	___	❑	❑	❑
Test: H. P. und der Stein der Weisen	___	❑	❑	❑
Test: Batman: Rise of Sin Tzu	___	❑	❑	❑
Test: Judge Dredd	___	❑	❑	❑
Importtest: PoP: The Sands of Time	___	❑	❑	❑
Importtest: Pokémon Colosseum	___	❑	❑	❑
Hardware	___	❑	❑	❑
Leserbriefe	___	❑	❑	❑
Feedback: Mario Kart: Double Dash!!	___	❑	❑	❑
Feedback: Comic	___	❑	❑	❑
Cheats & Codes	___	❑	❑	❑
Komplettlösung: XIII	___	❑	❑	❑
Kolumne: Neulich in der Redaktion	___	❑	❑	❑

13. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

_____
_____

14. Was hat dir allgemein an N-ZONE gefallen?

_____
_____

15. Was hat dir an N-ZONE weniger gefallen?

_____
_____

16. Lesercharts: Welche drei Nintendo-Spiele gefallen dir im Augenblick am besten? Du musst sie bereits mehrmals gespielt haben!

1. _____
2. _____
3. _____

17. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen Nintendo-Spiele, die sich noch in der Entwicklung befinden, wünschst du dir am meisten?

1. _____
2. _____
3. _____

Name, Vorname _____

Telefonnummer _____

Straße _____

Wohnort _____

Schicke den Coupon (oder eine Kopie davon) an folgende Adresse:
Computec Media • N-ZONE • Kennwort: Zeugnis 02 •
Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth

Angaben und Adresse werden dem Datenschutz gemäß getrennt voneinander archiviert.

Ihr bestimmt, wie das Heft aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Chance, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen!

5 Nintendo-Spiele zu gewinnen!

Unter allen Einsendern werden monatlich fünf Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

IMPRESSUM:

REDAKTION:

Redaktionsdirektor:
Hans Ippisch (V. i. S. d. P.)

Redaktion:
Leitender Redakteur: Fabian Sluga
Redaktion: Udo Crnjak, Kerstin Springer
Redaktionsassistenz:
Yves Nawroth
Auslandskorrespondenten:
Warren Harrod, Heinrich Lenhardt
Bildredaktion: Albert Kraus

Layout:
Stefanie Sämann, Matthias Schöffel, Fabian Hübner

Lektorat/Schlussredaktion:
Birgit Bauer, Claudia Brose, Esther Marsch, Cornelia Lutz

Textchef:
Michael Ploog
Stellvertretende Textchefin:
Margit Koch-Weiß

Art Director:
Andreas Schulz

Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht:
Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Inhaltspapier:
Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Beilagen
Einer Teilauflage dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma COMPUTEC bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

ANZEIGENKONTAKT:
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Telefon: +49 - 911/28 72 - 340
Fax: +49 - 911/28 72 - 241
E-Mail: dispo@computec.de

Anzeigenberatung:
Wolfgang Menne (V. i. S. d. P.)
Fax: +49 - 911/28 72 - 144
E-Mail: wolfgang.menne@computec.de
Peter Nordhausen (V. i. S. d. P.)
Fax: +49 - 30/88 91 88 55
E-Mail: peter.nordhausen@computec.de
Thorsten Szameitat (V. i. S. d. P.)
Fax: +49 - 911/28 72 - 141
E-Mail: thorsten.szameitat@computec.de

Anzeigendisposition/Datenanlieferung:
Fax: +49 - 911/28 72 - 114
E-Mail: dispo@computec.de

Datenübertragung:
ISDN PC: +49 - 911/28 72 - 261
ISDN Mac: +49 - 911/28 72 - 260

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Serviceleistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen.
Schreiben Sie unter Angabe des Magazins inklusive der Ausgabe, in der die Anzeige erschienen ist, und der Seitennummer an:
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Disposition, Anschrift siehe oben.

VERLAG:

Vorstand:
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Oliver Menne

Produktionsleitung:
Ralf Kutzer, Martin Closmann

Werbeabteilung:
Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag

Vertrieb:
Burda Medien Vertrieb

Vertriebsleiter:
Klaus-Peter Ritter

Abonnement:
N-ZONE kostet im Abonnement € 36,60 für 12 Ausgaben pro Jahr (Ausland: € 49,80)

Abonnementsbestellung Österreich:
Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10
A-5081 Anif, Tel.: 06246/882-882
Fax: 06246/882-5277
E-Mail: computec@leserservice.at
Abopreis für 12 Ausgaben: € 41,60

Druck:
heckel GmbH Nürnberg, ein Unternehmen der schlott gruppe

ISSN/Pressepost:
N-ZONE wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 1433-8424, VKZ B 43739

IN DER COMPUTEC MEDIA AG ERSCHEINEN AUSSERDEM:

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 3. Quartal 2003 39.756 Exemplare

SO ERREICHST DU UNS:

ANSCHRIFT DER REDAKTION:
COMPUTEC MEDIA
N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: n-zone@computec.de
Website: www.n-zone.de

ANSCHRIFT DES ABO-SERVICE:
Kundenservice:
Computec-Abo-Service
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf
Zentrale Abo-Nummer:
Telefon: 0451/4906 - 700
Telefax: 0451/4906 - 770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

SPIELE-HOTLINES

TIPPS & TRICKS, SONSTIGE FRAGEN ZU SPIELEN:

Hersteller/Vertrieb:	Kontakt:	Wann:	Gebühren:
Acclaim www.acclaim.de	0190/824663	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Activision www.activision.de	0190/510055	Mo.-Fr. 14-18 Uhr, Sa.-So. 16-18 Uhr	€ 0,62/Min.
Atari www.atari.de	0190/771883	Mo.-So. 14-21 Uhr	€ 1,24/Min.
Avalon Interactive www.avalon-interactive.de	0190/771888	Mo.-Fr. 14-18 Uhr	€ 1,24/Min.
Electronic Arts (D) www.electronicarts.de	0190/754464	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,24/Min.
Electronic Arts (A)	0900/373762	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,08/Min.
Electronic Arts (CH)	0900/776677	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	sfr 2,-/Min.
Konami www.konami.de	0190/824694	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,24/Min.
Nintendo www.nintendo.de	0190/000000	Mo.-Fr. 13-17 Uhr	€ 1,51/Anruf
Take 2 www.take2.de	0190/87326836	Mo.-Fr. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
THQ www.thq.de	0190/505511	Mo.-Fr. 16-20 Uhr	€ 0,62/Min.
Ubi Soft www.ubisoft.de	0190/88241210	Mo.-So. 11-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Vivendi Universal www.vivendi-universal-interactive.de	techsupport@vup-interactive.de		

INSERENTENVERZEICHNIS

Activision	71, 100
Amigo Spiel + Freizeit GmbH	9
COMPUTEC MEDIA AG	53, 77, 83, 91
Electronic Arts	2, 29, 43, 67, 99
E-Plus	31
Game Store	49
Matchem	94
Microsoft	19
THQ	13
Ubisoft	51

Abonnent sein lohnt sich!

Wer N-ZONE im Abo hat, der hat's gut: Jeder unserer Abonnenten nimmt automatisch am Gewinnspiel teil. Alle anderen Leser haben die Möglichkeit, per SMS/Postkarte/Telefon teilzunehmen – **jeden Monat aufs Neue!**

Folgende Personen haben im Dezember gewonnen:

- **Eine moderne Digitalkamera:** Jutta Brosowski aus Oberhausen
- **Eine Sony PlayStation 2:** Gerd Lekaus aus Aalen
- **Einen Nintendo GameCube:** Holger Prietz aus Brake

- **Einen Nintendo Game Boy Advance SP:** Jörg Müller aus Burscheid

Herzlichen Glückwunsch!

PLAYSTATION 2: Alles, was man braucht: Mega-Spieleauswahl, DVD-Player und Online-Gaming ab Sommer!

TOTAL DIGITAL: Eine Digicam 962Z Power C@m Optical Zoom (mit Sony-3,1-Megapixel-CCD-Sensor und 4 Megapixel Auflösung) + Photoviewer!

Trust
www.trust.com

NEUE GENERATION: Mit dem lange von Fans gewünschten beleuchteten Display ist der neue GBA SP unschlagbar!

KLEIN, SCHWARZ, STARK: Nintendos Würfel überzeugt durch starke Games, tolle Technik und günstigen Preis!

Nicht-Abonnenten können folgendermaßen gewinnen:
Um an dem Gewinnspiel teilzunehmen, schickt uns einfach eine SMS oder Postkarte mit der Gewinnspielnummer NZ 15.

D: 81114,
€ 0,49*/SMS Alle Netze!
(*VF-D2-Anteil € 0,12)
CH: 72444,
sfr 0,70/SMS
A: 0900 101010,
€ 0,60/SMS

Oder ruf uns einfach an:
D: 0190 658 650,
€ 0,41/Min.
CH: 0901 210 211,
sfr 0,50/Min.

Oder schicke eine Postkarte mit den Nummern deiner Favoriten an:

N-ZONE
COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: NZ8,
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Leser aus Österreich können derzeit nur per SMS oder Postkarte teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec Media AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Teilnahmeschluss ist der 28. Januar 2004.

N-ZONE beste Mario-Kart-Redaktion Deutschlands!

Und ihr könnt unseren **Hauptpreis** abstauben.

Bei einem von Nintendo veranstalteten *Mario Kart: Double Dash!!*-Wettbewerb, hat sich die N-ZONE-Redaktion gegen 60 weitere Redaktionen aus ganz Deutschland durchgesetzt und den 1. Platz belegt. Angereist waren Redakteure von Fachzeitschriften, Tageszeitungen sowie Radio- und Fernsehsendern. Neben einem Pokal mit den Namen der Sieger und einer Riesenflasche Champagner konnten die beiden Fabis sich noch über ein eingerahmtes Mario-Kart-Bild mit einem Autogramm von Shigeru Miyamoto freuen. Und genau dieses Bild möchten wir einem von euch schenken!

Einfach so bekommt ihr es jedoch nicht. Nehmt an unserem Shigeru-Miyamoto-Quiz teil und schickt eine SMS mit dem Inhalt „NZ 14" an die 81114. Anschließend bekommt ihr fünf Fragen mit Antwortmöglichkeiten auf euer Handy geschickt (beispielsweise „Wie heißt Nintendos weltbekannter Klempner? a) Udo b) Ottfried c) Mario"). Danach schickst du eine SMS mit dem Inhalt „NZ 14 x" an die 81114 (das x steht für den Buchstaben der richtigen Lösung, z. B. „NZ 14 c"). Wer so gut ist, alle fünf Fragen richtig zu beantworten, hat die Chance, das Bild zu gewinnen

D: 81114, € 0,49*/SMS Alle Netze!
(*VF-D2-Anteil € 0,12)
CH: 72444, sfr 0,70/SMS
A: 0900 101010, € 0,60/SMS

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec Media AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.
Teilnahmeschluss ist der 28. Januar 2004.

Damals in der Redaktion

Das stand vor **fünf Jahren** in der N-ZONE.

In der Februar-Ausgabe vor fünf Jahren gab es verhältnismäßig wenig spektakuläre Enthüllungen oder Überraschungen. Im Vorschauteil wurden euch erste Informationen zu *Donkey Kong World* präsentiert und im Testteil konnte *FIFA 99* satte 90 % absahnen. *Zelda*-Fans wurden zudem mit einer sehr ausführlichen Komplettlösung versorgt.

VORSCHAU

N-ZONE 03/04 Ab 28.01.2004 am Kiosk!

INFO WAS WIRD GESPIELT BEI...

Virginia Mc Arthur

Sie ist die Produzentin der GBA-Version von *Die Sims brechen aus*.

Was spielen Sie im Augenblick?
Zurzeit spiele ich *Wario Ware* für den GBA, dann noch *The Legend of Zelda: The Wind Waker* und *Animal Crossing*.

Was gefällt Ihnen an diesen Spielen?
Wario Ware hat ein sehr temporeiches Gameplay, was mir sehr gefällt. Die beiden anderen Titel lassen sich toll spielen und haben einen richtig coolen Look.

Welche drei Nintendo-Spiele sind Ihre All-time-Favourites und warum?
Pikmin, seit kurzem *Animal Crossing* und das gute alte *Mario Bros.*!

Was gefällt Ihnen am GameCube am besten?
Ich finde, der GameCube ist eine rundum gelungene Plattform.

Welche GameCube-Neuauflage wünschen Sie sich am meisten?
Ich würde gerne selbst eine Art Neuauflage machen. Es wäre eine lustige Idee, Mario in ein *Die Sims*-Szenario zu versetzen oder umgekehrt.

Mit welchem Video- oder Automaten-Game begann Ihre Leidenschaft für Videospiele?
Frogger und *Pac-Man* habe ich zu Hause fast die ganze Zeit gespielt.

Welches Spielgenre bevorzugen Sie generell und warum?
Ich spiele sehr gerne zusammen mit meinem Freund Adventure-Spiele.

Welches Multiplayer-Game favorisieren Sie generell und warum?
Star Wars Galaxies, weil man mehrere Charaktere spielen kann. Außerdem spiele ich relativ oft *Die Sims Online*.

Was möchten Sie unseren Lesern mitteilen?
Ich bin gespannt, wie und ob die Leute die Verbindungsmöglichkeit des GBA mit dem GC nutzen. Sie sollten es versuchen, denn es macht wirklich Spaß.

James Bond 007 Alles oder Nichts

Sein Name ist Bond. James Bond. Und bald startet er in sein drittes GameCube-Abenteuer, das zugleich sein bestes werden könnte. Mit etwas Glück können wir euch in der nächsten Ausgabe bereits einen Test zu Electronic Arts vielversprechenden Agenten-Spektakel präsentieren. Wie macht sich die Verlagerung in die in die Third-Person-Perspektive spielerisch bemerkbar? Ihr werdet es sehen!

Beyond Good & Evil

In der kommenden Ausgabe testen wir den nächsten Kracher von Ubisoft für den Nintendo GameCube. Für diese Ausgabe hat es leider nicht mehr ganz gereicht. Mit *Beyond Good & Evil* präsentieren uns die Entwickler einen mehr als interessanten Genre-Mix, der schon auf der PS2 Höchstwertungen einheimsen konnte. Wir sind gespannt, ob der Titel auch hält, was Ubisoft verspricht.

Weitere Themen in der nächsten Ausgabe:

IM TEST:	ROGUE OPS
IM TEST:	SONIC HEROES
IM TEST:	SPHINX UND DIE VERFLUCHTE MUMIE
IM TEST:	URBAN FREESTYLE SOCCER
IM TEST:	DONKEY KONGA
IM TEST:	MAX PAYNE ADVANCE
IM TEST:	SONIC BATTLE

Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Die Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen leider ändern.